OLD GAMERS HISTORY

シミュレーションゲーム編 ➡➡➡➡ ウォーシミュレーション 歴史シミュレーション リアルタイムストラテジー

寝不足必至の熱中ゲーム 中毒患者多発警報発令！

全てのSLGマニアに贈る 名作・傑作コレクション



第1部 ウォーシミュレーション

大戦略 シリーズ
ギレンの野望 シリーズ
SDガンダム シリーズ
Hearts of Iron シリーズ

第2部 歴史シミュレーション

信長の野望 シリーズ
三國志 シリーズ
CIVILIZATION シリーズ
天下統一 シリーズ

第3部 リアルタイムストラテジー

Age of Empires シリーズ
コマンド&コンカー シリーズ
半熟英雄 シリーズ
スタークラフト シリーズ

and many more!



Vol.2

メディアパル

OLD GAMERS
HISTORY



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

ウォーシミュレーションゲーム編

大戦略シリーズ	P.005
戦闘国家シリーズ	P.008
アドバンスド大戦略シリーズ	P.010
ヨーロッパ戦線	P.014
バルバロッサ	P.015
鋼鉄の騎士	P.016
タクティカルタンクコープス	P.017
提督の決断シリーズ	P.018
太平洋の嵐シリーズ	P.020
HEARTS OF IRONシリーズ	P.022
ファミコンウォーズ	P.024
萌え萌え2次大戦（略）デラックス	P.026
SDガンダムワールド ガチャポン戦士シリーズ	P.028
SDガンダム GGENERATIONシリーズ	P.031
機動戦士ガンダム ギレンの野望	P.034
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	P.036
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記	P.038
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	P.040
ボコスカウォーズ	P.042
ヌイーゼン	P.043
マスターオブモンスターズ	P.044
キングオブキングス	P.046
バハムート戦記	P.048
ロイヤルブラッド	P.050
樹帝戦紀	P.052
幻獣旅団	P.054
ブリガンダイン	P.056
ファーレントゥーガ	P.058
シュヴァルツシルトシリーズ	P.060
ネクタリス	P.062
アースライト	P.064
コズミックウォーズ	P.066
雷神Ⅶ	P.067
ハイブリッド・フロント	P.068
カルネージハートシリーズ	P.070
Sid Meier's Alpha Centauri	P.072
クォヴァディス	P.074







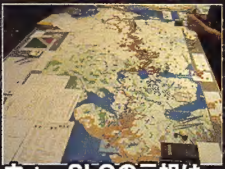


ウォーシミュレーションゲームの歴史

分類	年月日	タイトル
現代戦系SLG	1986年10月	大戦略88
	1988年8月12日	ファミコンウォーズ
	1988年	太平洋の嵐DX
	1989年9月	提督の決断
	1991年6月17日	アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦
	1992年11月27日	バルバロッサ
	1993年1月16日	ヨーロッパ戦線
	1993年2月19日	鋼鉄の騎士
	1994年	タクティカルタンクコープス
	1995年12月1日	戦闘国家
	2008年7月4日	HEARTS OF IRON
	2008年11月27日	萌え萌え2次大戦(略) デラックス
アニメ系SLG	1987年11月20日	SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ
	1998年4月9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望
	1998年8月6日	SDガンダム GGENERATION
	2000年2月10日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
	2002年5月2日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記
	2008年2月7日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V
ファンタジー系SLG	1985年12月14日	ボコスカウォーズ
	1988年3月4日	ヌイーゼン
	1988年12月9日	キングオブキングス
	1989年9月	マスターオブモンスターズ
	1991年3月8日	バハムート戦記
	1991年	ロイヤルブラッド
	1993年8月27日	樹帝戦記
	1998年4月2日	ブリガンダイン
	1998年6月1日	幻獣旅団
	1999年	ファーレントゥーガ
SF系SLG	1989年2月9日	ネクタリス
	1989年8月4日	コズミックウォーズ
	1991年12月6日	スーパーシュヴァルツシルト
	1992年7月24日	アースライト
	1994年7月22日	ハイブリッド・フロント
	1995年12月21日	クォヴァディス
	1995年12月8日	カルネージハート
	2000年9月14日	Sid Meier's Alpha Centauri
	2011年3月26日	雷神VII

ウォーシミュレーションゲームとは





ウォーSLGの元祖はボードゲームである

ウォーSLGとは名前そのままの戦争を題材にしたSLGである。恋愛SLGや経営SLGなど一部を除き、SLGのほとんどは戦いがテーマであるため、基本的に日本でSLGと言えばウォーSLGのことであると思っていい。その歴史は非常に古く、もとは軍隊の指揮訓練用のものからゲームへと発展。紙製のボードゲームからコンピューターへと移行した経緯を持つ。また、海外ではシミュレーションゲームという言葉はあまり用いられず、War GameもしくはWar Strategyといった言い方をされる。

戦略級・作戦級・戦術級





戦略級・作戦級・戦術級という種類分けはもともとウォーSLGがボードゲームであった時代に、戦場のスケールを表すために用いられていた。戦略級は最も規模が大きく、1国の元首的な立場で大規模な軍勢を扱うことになる。逆に戦術級は局地戦的な小さい規模の戦いであり、S-RPGのように数十人規模の戦いは戦術級に属する。そして作戦級はその中間程度の規模を表すのである。日本では『大戦略』のヒットにより戦略SLGという言葉が広がったが、『大戦略』のマップの大半は作戦級である。

HEXマップ・擬似HEXマップ・スクエアマップ





HEXとは六角形（hexagon）の略称であり、この六角形のマス目を敷き詰められたマップがウォーSLGでは広く使われている。HEXが優れている点は1マスが6方向に接しており、斜め方向への移動に強いことである。しかし、低性能なハードには向いておらず、その場合にはスクエア（正方形）のマス目をずらして配置する擬似HEXマップが用いられる。スクエアマップは正方形を敷き詰めたもので、斜めからの接触・移動に難点があるが、ユニットの方向がハッキリしやすいという利点がある。

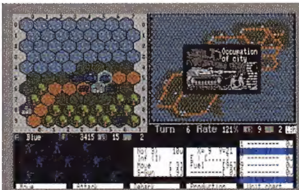
紙のボードからPCのモニターへと戦場が移動した

大戦略

大戦略シリーズ



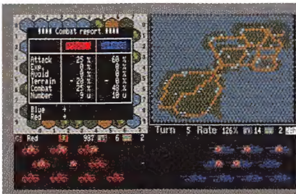
対戦相手が必要なくなったコンピューターSLG



大戦略88
オリジナルであるPC-98版『現代大戦略』からの移植版。兵器は14種類しか存在せず操作性も悪いが、当時は非常に画期的なゲームだった。

日本におけるウォーSLGの代名詞とも言える存在である『大戦略』シリーズの歴史は、1985年11月に発売されたPC-98用ソフト『現代大戦略』に始まる。しかし、PC-98はビジネス向けパソコンであり、当時は非常に高価であったため、同作をプレイしたことがあるのは相当に恵まれていた人のみである。そして、その後ホビー用として普及していたPC-88用に移植された『大戦略88』によってシリーズの知名度が上がり、様々なパソコン上で『大戦略』が遊べるようになっていったのである。

この初期の『大戦略』は現在と比べると恐ろしく簡素であり、ユニットは敵味方共通で14種類しか存在しない。また、マップ部分の表示が小さいうえに操作性も悪く、現在プレイするにはかなり厳しいものがある。しかし、そこで採用されているルールの多くは最新のシリーズと共通するものであり、25年以上前から『大戦略』のシステムは完成されていたことが分かる。トラックによる歩兵の輸送や都市の占領、ユニット間の相性に三すくみを取り入れるなど、もともとボードゲームであったウォーSLGがコンピューター上に移行する際に、本作の果たした役割は非常に大きいのである。



戦闘シーン
戦闘は画面下で行われ、双方が弾を撃ち合うシーンが表示される。地味な割には時間がかかるというイマイチなものであった。

初代のヒットを受けて製作された続編『大戦略Ⅱ』では、国によって生産できるユニットが異なっており、ユニットの数自体も大幅に増加。また、間接攻撃ユニットが登場したことによって、得意な相性のユニットをぶつけるだけでなく、前戦を構築して背後から間接攻撃で支援するといった戦略もとれるようになった。そして、その後シリーズは『キャンペーン版大戦略Ⅱ』『スーパー大戦略』と進化していく。

また、この頃には家庭用ハードへも移植が行われ、その領土を広げていくことになるのだが、FC版はハード的な限界からか操作性も悪く出来はよくない。しかし、メガドライブ版の『スーパー大戦略』は見た目も美しく、コントローラーによる簡易な操作はPCを凌駕していた。

シリーズ作品

現代大戦略	PC
大戦略Ⅱ	PC
スーパー大戦略	PC・MD・PCE
現代大戦略EX	PC
大戦略Ⅴ	PC
大戦略Ⅶ	PC・PS2・PSP

※この他にも多数の派生作品や家庭用ハード専用作品が存在する
※ナンバリング系及びターン制の作品のみを記載

MD版スーパー大戦略



PC版以上とも言われる完成度の高さでヒットしたMD版。家庭用ハードでも『大戦略』シリーズが売れるということを証明してみせた功労者でもある。

DATA 大戦略88

メーカー/システムソフト
発売日/1986年10月

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / **PC パソコン** / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

元祖であるPC-98の『現代大戦略』は入手困難。その移植版である『大戦略』はプロジェクトEGGでPC-88版・X1版・FM7版などが配信中。

※…PC88版の発売月・PC88版の定価

大きな分岐点となった リアルタイム制採用



大戦略III'90

初めてリアルタイム制を取り入れた『大戦略III グレートコマンダー』の強化版。C言語でプログラムされ、動作速度が圧倒的に強化されている。

ナンバリングタイトルの3作目である『大戦略III』では、従来のシリーズからシステムが大幅に変更された。それがリアルタイム制の採用という大胆な改革である。ここまで成功を収めていたシステムを改変するということは相当な冒険だが、システムソフトとしては従来のシリーズを続けていれば、早晩プレイヤーに飽きられてしまうという危惧があったのではなかろうか。

『大戦略III』で取り入れられたシステムは厳密にはリアルタイム制ではなく、1ターンを非常に細かく分割したものである。しかし、敵と味方が同時に行動することによってリアルタイム制の特徴を再現しており、これによって対戦時の先攻が有利で後攻が不利という欠点がなくなった。となると、対戦プレイが盛り上がりそうなものであるが、当時はネット環境などというものは発達しておらず、対戦向けのシリーズが発売されるの



大戦略IV

『III』に引き続きリアルタイム制を採用。兵器の生産はゲーム開始前にしか行えなくなった。Win用の廉価版も発売されている。

はもう少し先の話になる。また、実は『大戦略III』は対戦どころではない大きな欠点を抱えていた。それはゲームが異常に重いということである。ユニット数が少ない時はそれほどではないものの、後半になり多くのユニットがマップ上に展開するようになると、ゲームの進行が恐ろしいほど遅くなるのである。そのため、翌年にゲームスピードが大幅に向上した『大戦略III'90』が発売され、ようやくそのシステムが日の目を見ることになった。

その後、リアルタイム制の『大戦略』は進化をし続け、ナンバリングタイトルでは4作目、6作目、8作目と偶数タイトルでリアルタイム制が採用されている。また、中には『大戦略V』の様にターン制とリアルタイム制の両方を採用している作品も存在している。そしてWin時代に突入してからはネット環境も整備され、本格的な対戦も可能になり、ここにきて『大戦略』はもとになっているボードゲーム式のSLGに回帰することになった。もともとウォーSLGは

シリーズ作品

大戦略III グレートコマンダー	PC
大戦略IV	PC
大戦略VI	PC
大戦略VIII	PC
リアルタイム版大戦略	PC
リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0	PC

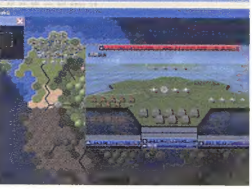
※この他にも多数の派生作品や家庭用ハード専用作品が存在する
※リアルタイム制の作品のみを記載



ゲームの展開はかなり早めでゆっくりと考えている余裕はない。冷静で迅速な判断力が必要とされるゲームだ。

対戦が基本であり、その相手が人からコンピューターに移っていった。そして、そこからゲームの運営をコンピューターに任せ、再び対人戦が中心になっていったのである。







ユニットの行動は半自動

ゲームの特性上全ユニットに細かく命令を下すのは無理なため、作成しておいた作戦命令に従って行動することになる。



Win用としては初のリアルタイム制大戦略。ネット対戦を強く意識した内容になっており、1人で遊ぶと物足りなさを感じるかもしれない。



限られた予算内でユニットを購入し配置後にゲームスタートとなる。配置をCPUに任せると海上に歩兵を配置されたりすることも…。

大いなるマンネリズムも シリーズの存在意義になる



大戦略パーフェクト1.0
非常に高い完成度で以降のシリーズは本作をもとに作られていくことになった。

『大戦略Ⅲ』で採用されたリアルタイム制は賛否両論であり、実際このシステムに馴染めないというプレイヤーも数多く存在していた。そのため、シリーズはターン制とリアルタイム制を交互に発表するという形になり、その後Win時代になりターン制の独自シリーズが発売されることになった。それが『大戦略WIN』シリーズと、この『大戦略パーフェクト』シリーズである。

同作においてターン制の『大戦略』はほぼ完成されたと言え、特に様々なルールの選択をプレイヤーに委ねたことによって、システム的な不満点が一掃された。しかし、よくよく考えてみるとルールの選択はあって当たり前であり、2003年になるまでこの仕組みが採用されていなかったのは逆に驚きである。

また、2001年以降は『現代大戦略200X』シリーズも発売されており、こちらは時事ネタを取り入れた毎年恒例のシリーズとなっていた。特に近年は米軍のイラク侵攻や日中の領土問題など、きな臭い事件が山積みであり、ネタには事欠かない。現実ではなかなか難しい自衛隊の活躍を見られるのも、同シリーズの特徴の1つである。海上自衛隊自慢のイージス艦を操り中国に奪われた尖閣諸島を取り戻すシナリオは、ダイセンリャカーならずとも熱くなることだろう。



ダイセンリャカーにとってはお馴染みともいえる画面配置。マップやユニットのグラフィックは変われど基本は最新作まで一緒である。

しかし、ここまでシリーズの数が多いと、その全容を把握することが容易ではないこともまた事実。正直なところ筆者もその全てをプレイはできていない。とは言え、ターン制のものはシステムがほぼ同じであり、見た目的にもなかなか区別がつかないほどである。もしも、これからシリーズのどれかをプレイするのであれば、やはり最新の『2009』がオススメであるが、少々値が張るのが残念なところである。

また、この『2009』以降はPCでの新作発表が途絶えており、その代わりに最近では携帯ハードへの進出が目立つ。この後シリーズがどう発展していくかは見物であるが、かつてのようにシステムに本格的な改変がないかぎり、固定ファンのみがプレイする作品に終始するだろう。

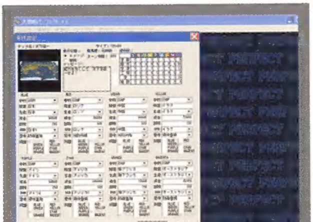
シリーズ作品

大戦略パーフェクト2.0	PC
大戦略パーフェクト3.0	PC
大戦略 for Windows	PC
大戦略WINⅡ	PC
大戦略WINⅢ	PC
現代大戦略2001 海外派兵への道	PC
現代大戦略2002 有事法発動の時	PC
現代大戦略2003 テロ国家を制圧せよ	PC
現代大戦略2004 日中国境紛争勃発!	PC
現代大戦略2005 護国の盾・イージス艦隊	PC
現代大戦略2007 テポドン・核施設破壊作戦	PC
現代大戦略2008 自衛隊参戦・激震のアジア崩壊!	PC
現代大戦略2009 世界恐慌・体制崩壊の序曲	PC

※この他にも多数の派生作品や家庭用ハード専用作品が存在する
※2000年以降のターン制作品のみを記載



増加し続ける兵器は遂に1380種類にもなった。今話題のオスプレイや北朝鮮特殊部隊、自爆攻撃が可能な武装ピックアップなど個性派揃いだ。



プレイヤーがルールを自由にカスタマイズ可能。それまでにありそうで無かった機能で、以降の作品では必ず搭載されるようになった。



現代大戦略2008 自衛隊参戦・激震のアジア崩壊!
中国に奪われた尖閣諸島を奪還するシナリオは現在プレイすると非常に盛り上がる。その他にも多数のマップを収録している。

コンシューマー系大戦略





PC版の発売が2008年以降途絶えているのに対し、コンシューマー版は現在も発売が続いている。近年では携帯ハードでの発売も多いが中には質の低いものもあるので注意したい。

大戦略シリーズの市場独占に待ったをかけた新進気鋭のウォーSLG

戦闘国家 AIR LAND BATTLE

戦闘国家シリーズ



シリーズ作品

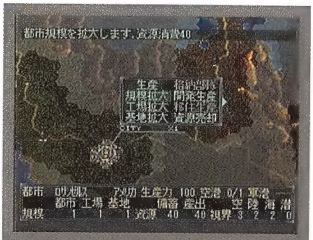
戦闘国家 -改- IMPROVED	PC・PS
GLOBAL FORCE 新・戦闘国家	PS
戦闘国家・改 NEW OPERATION	PS2
戦闘国家・改 LEGEND	PS2

新システムを搭載し大戦略に対抗した

本作の画面を見た多くの人が持った最初の感想は、『大戦略』みたいなゲーム、であったのではないだろうか。実際にこの『戦闘国家』と『大戦略』は、現代戦・HEXマップ・ターン制など多くの共通点を持っている。しかし、だからといって本作が『大戦略』のパクリだというのではない。と言うのも、本作と『大戦略』は共に紙製のボードゲームであるウォーシミュレーションゲームをもとにしており、HEXマップやターン制のシステムはその名残とも言えるものなのだ。そのため、従来『大戦略』シリーズによって独占状態であったジャンルに、本作が新たに参戦したというところが正しい考え方であろう。

そして、本作が独自に採用しているシステムの代表が「行動力」なのである。ウォーSLGでは1ターンに移動が1回、その後に攻撃が1回というシステムが普通になっている。しかし、本作ではユニットごとに設定されている行動力の範囲内であれば複数回の行動が許されている。そのため、敵の存在を確認しながら1HEX単位で移動したり、移動後に攻撃し被害が大きかった場合は後方に退却する、といった柔軟な戦略をとることが可能である。もちろん全行動力をつぎこんで一気に移動したり、行動力が尽きるまで何度も攻撃したりすることもできる。

そしてもう1つの特徴が迎撃システムであり、敵の迎撃範囲に入ったユニットは自動的に攻撃を受けることになる。そのため、ユニットが敵と隣接してそのまま行動終了というわけにはいかず、必ず攻撃に巻き込まれるようになったのである。



都市は兵器工場や空港としての機能も持ち、規模を拡大していけば収入も増え、都市を移住し増やすことも可能になる。

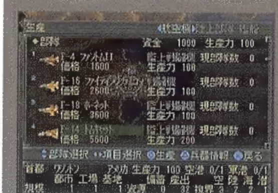
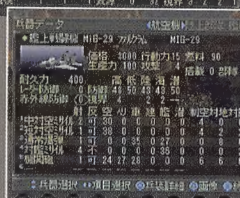


「行動力」という独自のシステムを導入し、既存の戦略SLGからの脱却を図っている。移動に戦闘にと柔軟な行動が可能なシステムだ。



戦闘画面は簡易戦闘で終わらせることが普通だが、戦闘ムービーを見ることも可能。ただし、ロードに時間がかかりテンポが悪くなる。

生産タイプは2種類



生産タイプはアメリカとロシアのみで兵器は約100種類存在。これは無駄な戦闘ムービーをカットしてでも、もう少し増やして欲しかったところである。

DATA 戦闘国家 AIR LAND BATTLE

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1995年12月1日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2作目の『IMPROVED』はPCにも移植されており、3作目の『GLOBAL FORCE』は配信もされている。初代の中古価格は安めだ。

熱狂的なファンは アンチになりやすい



戦闘国家 -改- IMPROVED

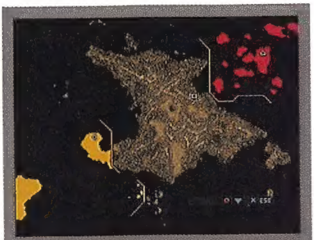
1997年4月に発売された続編。システム的に大きな変化はないが全体的にパワーアップ。

『戦闘国家 AIR LAND BATTLE』はPS初期の名作としてかなりのヒットを遂げたが、不満点も少なからず存在した。中でもユニットが米露のものしか存在せず、その数も少ないというのは大きな不満点であった。そのため、続編である『戦闘国家 -改- IMPROVED』では日欧の兵器も追加されることになった。また、キャンペーンモードも搭載され、長期間のユニット運用と成長の楽しみも付加されている。この『改』と3作目である『GLOBAL FORCE 新・戦闘国家』がファンの間でも評価が高い作品であり、『戦闘国家』シリーズをこれからプレイしようというのであればこの2作がオススメである。

このように本作は『大戦略』と似通っていながら、異なったシステムを採用しており、独自の面白さを生み出すことに成功している。そのため、



画面が見やすくなったのは嬉しいところ。同じような画面を長時間見ることになるため、これは意外に重要な点なのだ。



レベルの上がった兵器を次のマップに持ち越すことが可能なキャンペーンモードも搭載。ユニットを育てる楽しさも加わった。

本作には非常に熱狂的なファンが存在しているのだが、この熱狂的なファンはシリーズの出来が悪い時には、強烈なアンチにまわることがある。そしてシリーズの4作目である『戦闘国家・改 NEW OPERATIONS』でその現象が発生したのである。同作は発売元がSCEから角川書店へと移り、若干の不安はあったものの、ファンの多くは期待して同作を購入。しかし、その期待は大きく裏切られてしまった。システム的に大きな変更点はないのにクソゲーと化してしまった同作は、ゲーム作りの難しさというものを考えさせられる作品となっている。優れたシステムを採用していても、ゲームバランスが狂っただけでクソゲーになり得るという

日欧の兵器が追加



生産タイプは4つになり兵器の数自体も増加した。とはいえ、日本の兵器の多くはアメリカと同じものであり個性はない。兵器の実写表示はマニアには嬉しいところ。



簡易戦闘画面は読み込みもなく短時間に終わるためストレスは感じない。少し寂しく感じられるがSLGの戦闘シーンはこれでいい。

教訓は、現在のゲームにおいても活かされるべきものである。

そして、それから2年後の2007年にオリジナルの開発メーカーであるソリトンソフトウェアから、シリーズの新作が発売されるという情報が流れた。この情報にファンは歓喜し、前作の不出来はイレギュラー的なものであると、その気持ちを納得させたのである。

しかし、その期待は再び裏切られファンは失意の底に叩き落とされた。さらにパッケージの裏には小さくkadokawaの文字があり、ここに来てファンの怒りは全て角川に向けられることになったのだ。制作側ではないのにゲームの質に対してファンから敵意を向けられる角川書店もこれには辟易したようで、残念ながらこれ以降同シリーズの新作がリリースされることはなくなってしまったのである。

PS2版の2作



PS2で発売されたこの2作は非常に評判が悪い。その割には中古価格が意外に高めだったりするので、無理して購入する必要性は薄い。素直にPS版のどれかを購入しよう。

史上最も兵器が進化した時代をドイツ軍視点で描く至高のSLG

アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦

アドバンスド大戦略シリーズ



1人のプランナーが名作を神作に昇華させた

電源を入れると浮かび上がる鍵十字旗とヒトラー総統の顔。欧米であれば間違いなく発禁ものであるオープニングから本作『アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦』は始まる。しかし、この衝撃的なオープニングには特に深い意味が隠されているわけではなく、政治的な意図があるわけでもない。単純に本作が第2次世界大戦（WWⅡ）前後のドイツ軍を主役としたゲームであるため、この様な映像が使われているのである。

この選択には疑問を感じる人も少なからず存在するだろう。なぜWWⅡなのか、なぜドイツ軍が主役なのか。しかし、WWⅡの時代は史上最も兵器開発が急速に行われた時代なのである。わずか6年の間に陸上では戦車が走り回り、空にはジェット機までもが飛ぶようになっていたのだ。この時代をゲーム化すれば面白いに決まっている。そしてその主役は当時最高の技術力を持っており、次々と新兵器を戦場に投入していったドイツ軍しかない。その昔タミヤのプラモデルを買っていた、かつての子供達はセガの選択が正しいことを発売前から知っていたのである。

本作はシステムソフトの『大戦略』シリーズのゲーム性をベースにセガの南 人彰氏（本作制作後に独立し株式会社チキンヘッドの代表取締役に就任）が改良を加えたもの。マップを連続して戦っていく部分は『キャンペーン大戦略』から、ユニットの進化は『マスターオブモンスターズ』から頂いたと氏は謙遜しているが、実際には単純な流用というものではない。キャンペーンモードでは歴史通りにストーリーが展開し、戦果によって分岐が存在する。進化も単純なものではなく、新ユニットの登場が時代に沿っているなど独自のシステムに昇華している。

とにかくこの時代にこれほどのゲームが完成したことは奇跡であり、これほどマニアックなゲームを家庭用ハードで発売したセガの冒険にも賛辞を送りたい。

シリーズ作品	
ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風	SS
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SS
アドバンスド大戦略98	PC
アドバンスド大戦略98Zwei	PC
アドバンスド大戦略 ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦	DC
アドバンスド大戦略2001	PC・DC
アドバンスド大戦略Ⅳ	PC
アドバンスド大戦略5	PC



『大戦略』のシステムをベースにしながら独自のルールを追加し、第二次世界大戦をドイツ軍として戦い抜くゲームを完成させた。



本作の最大の売りであるキャンペーンモードは、ポーランド侵攻からベルリン防衛戦までを戦い抜く長期戦のゲームとなっている。

進化&改良



ユニットの経験値がMAXになれば、より強力なユニットに進化することができる。また、経験値に関係なく同系統のユニットへ改良することも可能だ。

DATA アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦

メーカー/セガ
発売日/1991年6月17日

定価/8700円

対応ハード

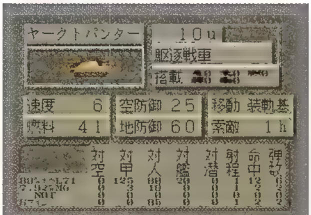
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

MD版はタダ同然の値段で売っているが、思考時間の長さには覚悟が必要だ。PS2版はプレミア価格。購入するなら修正版である青ディスクを買おう。

※…MD版の発売日・MD版の定価

問題点は改善したが面白さは下がった



第二次世界大戦中の兵器が500種類以上登場し、その全てに緻密なデータ付けがなされている。とにかくマニア垂涎の作品であったのだ。

『アドバンスド大戦略』は確かに奇跡のような完成度をもったゲームなのであるが、いくつか問題点が存在するのも事実。それは既に多くの場所で語られている思考時間と難易度の問題である。ウォーSLGではCPUの思考時間がよく問題にされるが、本作のそれはまさしく桁違いなのだ。初期のマップではそれほどではないものの、独ソ戦やアメリカ参戦後に部隊数が増えると思考時間が目に見えて長くなり、1ターンに30分以上かかることも少なくない。1日に1時間しかゲームができない人にとって本作は、自分のターンをこなしてターンエンド後に就寝。翌朝セーブして会社に出かけるといった具合に、1日1ターンしか進まないこともあったのである。

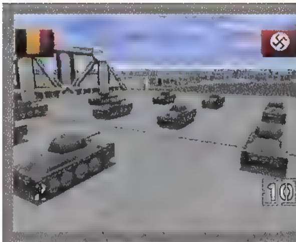
また、本作の難易度もよく取り上げられる話題である。ここでもやはり独ソ戦やアメリカ参戦後に問題が見られ、後半のマップには無理ゲーと評されるものが多い。しかし、クリアが難しいと思ったら索敵を下級にし、プレイヤーのターン時のみ天候をオフにすればいいではないか。当然、セーブ&ロードで納得した結果になるまでやり直すことも忘れてはいけない。邪道だと言う人もいるかもしれないが、難しいという理由でゲームを投げてしまうより、プレイヤーチートを使ってまでも先へ進んでみたいと思う人の方が、本作への愛が溢れていることは間違いない。本作は基本的にいくら勝ってもドイツ軍が負けていくゲーム。歴史が変わってしまうわけでもないため、少々のことには目をつぶって欲しいものだ。

1995年には続編『ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風』が発売された。基本的には前作をベースにしているものの変更点も数多くあり、その中でもアメリカ軍と日本軍のシナリオが追加されたことが大きい。『大戦略』のシステムは主に陸空の戦闘を再現することに優れているが、海戦には向いているとは言い難い。しかし、アメリカ軍と日本軍のシナリオは海戦マップが多くあり、困ったことにこれがイマイチ面白くなく、せっかくの新シナリオも楽しさが半減してしまっている。また、ドイツ軍シナリオもマップが全体的に小さくなるなど、スケールダウン感が強い。これならばドイツ軍1つに絞っても良かったのではないかと思えるのだが、前作と同じものを発売することに抵抗があったのだろう。

前作の問題点である思考時間はかなり改善されており、無茶な難易度のマップも少なくなった。決してつまらないゲームではないのだが、前作のように神の域に達しているとも言い難い。そんな中途半端な感想を抱いてしまう作品である。



ワールドアドバンスド大戦略
SSで発売された続編。マップやシナリオ数など全体的に縮小傾向なのが気にかかる。



兵器は全て3Dで書き起こされており、戦闘シーンの迫力は向上した。しかし、ロード時間が長くOFFにするのが普通なため無駄な機能だ。



シナリオ後半のアメリカ軍の経済力を現すために都市が集中した島が作られている。とにかく難易度が高いのが本作の特徴でもある。



基本的には初代のルールがベースになっているが、司令部が戦車や航空機で破壊可能であるなど独自のルールも加えられている。

アメリカ&日本シナリオ



キャンペーンモードにアメリカ軍と日本軍が追加された。日本は陸上部隊がとことん弱く上級者向け、アメリカは物量で押していくことも可能な初心者向け勢力だ。

冒険的なシステムもファンに受け入れられた



ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

独自のシステムを採用し、シリーズで唯一「大戦略」の名を冠さない異端児でもある。

『ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風』にはシステム的に大きな変更がなかったのに対し、3作目の『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』（AWW）はシステムを大胆に改変した作品である。そのシステムはこれまでの『大戦略』をベースにしたものとは一線を画し、あまりに大胆で独創的なものであった。そして驚くことにそれは非常に高い完成度を持っており、シリーズのファンに諸手を挙げて受け入れられたのである。

『AWW』では陸上と空のマップがそれぞれ独立して存在する。そのため『大戦略』に存在していた、陸上部隊がいるHEXに航空部隊が進入できない（またはその逆）という問題が解決された。これにより航空機は陸上ユニットに動きを阻まれることなく自由に移動できるようになったのである。また、航空マップは1マスが陸上マップの4マス分に相当し、航空部隊のスケールの大きさを表している。当然のことながら航空部隊は地上への攻撃も可能であり、独立しているとは言っても互いのマップに干渉することはできる。ちなみにマップの切り替えも非常にスムーズであり、その点でストレスを感じることはない。

そして、各ユニットは将軍が率いており、特に陸上部隊は将軍を中心に移動することが求められる。これは将軍に隣接しているユニットはフォースパワー（FPW）が回復するからであり、FPWはユニットの耐久力や燃料、残弾数を統合した数値として扱われている。

また、本作では将軍が経験を積むとレベルアップし成長していく。時にはスキルを覚えることもあり、プレイヤーの分身である将軍は積極的に育てていかなければならない。

この様な本作のプレイ感覚は、S-RPGにかなり近いものになっており、シリーズの中で本作を特に推す人も多い。革新的なシステムにS-RPGのようなプレイしやすさを併せ持つ本作は、シリーズの中でも特に間口が広い作品だと言えるだろう。



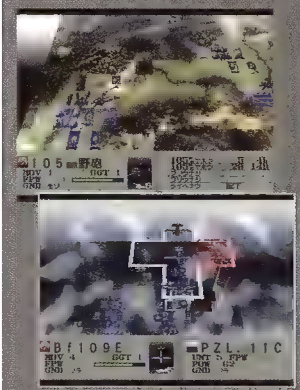
将軍システムの採用によりプレイヤー配下のユニット数は大幅に減少した。また、進化や改良といったルールは従来からほとんど変化がない。



将軍は敵を撃破することに経験を得てレベルアップしていき、能力アップやスキルなどS-RPGのような成長システムを持っている。



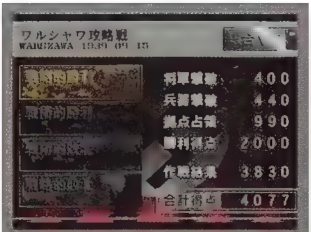
陸空デュアルマップ



空と陸の部隊が同一マップ上に存在していた従来の『大戦略』と異なり、それぞれに専用のマップを用意。これにより様々な矛盾が解消されることになった。



全てのユニットはいずれかの将軍に所属しており、将軍の能力によってユニットの能力も修正される。また、将軍の搭乗ユニットは補給能力を持つ。



ステージごとに勝敗のランク付けがあり、ルートの分岐条件となっている。このとき支給されるVPは兵器の生産や進化などに使用できる。

2001年を最後に時代は止まったままである



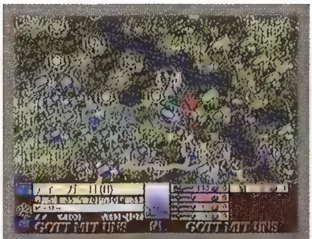
初代のシステムの進化形としてはこの『2001』が最新版&最終版ということになる。

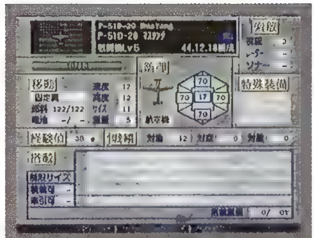
『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』を機にシリーズは一旦家庭用ハードを離れ、PCで続編が発売されることになった。また、制作がセガからチキンヘッドへと移ったことで、再び1作目のシステムに回帰することになったのである。こうして発売された『アドバンスド大戦略98』は同時に1作目の難易度までをも復活させてしまった。そのため、同作で流行したのが「百年戦争」という手法である。これは規定ターンで引き分けた後に次へ進まないマップで、延々と引き分けを繰り返す行為。目的は時代を進めて新しいユニットを登場させることにある。こうしたプレイヤーチートの一種については先に述べたが、引き分けの繰り返しという作業には正直気が滅入ってしまう。

その後同作をもとにした『アドバンスド大戦略98Zwei』、そのDC移植版である『アドバンスド大戦略ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦』が発売された。これらの作品によって時間の概念やユニットの向き、航空機の高度などが取り入れられ、ゲームは複雑化していった。この頃になると本シリーズはほぼマニア専用であり、どれだけ複雑になろうとプレイヤーには大きな影響はなかった。

そして、遂にこれまでの集大成とも言える作品『アドバンスド大戦略2001』がDCで発売された。ここにきてシステムはようやく完成形となり、異常とも思えるほどのユニット数と細かいデータにはマニアも唖然とするほどであった。しかしDC版はマップの途中データをセーブするために、ビジュアルメモリを丸々1個分使用するなど問題もあった。PC版ではこういった問題もなく新たなルールやシナリオが追加されているが、現在では入手しにくいのが難点である。

2003年には『アドバンスド大戦略Ⅳ』が発売された。同作は作戦級から戦略級へとスケールが大きくなり、兵器の開発や軍団の編成といった要素が追加され、続く『アドバンスド大戦略5』では架空戦記に力が入れられている。しかし、この2作はファンに受け入れられなかった。そしてシリーズの開発もここで終わったままになってしまっているのだ。


初代よりもルールは複雑化しているが、本シリーズはプレイヤー層が固定されており、新規参入者は非常に少ないため特に問題にはならない。


兵器が格納された都市や空港を占領すると、その兵器を鹵獲（ろかく）することが可能。特に米軍の中には非常に有用な兵器も多い。



ベルリンを守りきった後は架空マップに突入する。ソ連の手先となり米英と対立するか、共産主義者として共産圏に戦いを挑むか。

アドバンスド大戦略Ⅳ&5



敗北に向かって戦い続ける従来のシリーズから方向転換し、ifと自由度を追求した結果、路線が大幅に異なったゲームに仕上がっている。この路線自体は賛否両論だが評判はイマイチだ。


『98』から採用されたルールを昇華したシリーズの決定版ともいえる作品。PC版とDC版が存在し、PC版はプレミア価格で取引されている。

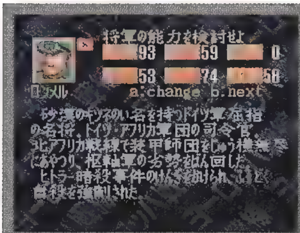

ユニットに方向の概念が加わったことで、正面からは強いが横や後ろからの攻撃に弱いなどの特徴が備わった。

光栄風に味付けされたWWⅡシミュレーション

ヨーロッパ戦線



AD大戦略と同時期に発売されたWWⅡゲーム



各部隊は将軍が率いることになり、その能力の影響は非常に大きい。能力値はルーレットで決定されるため、ここで難易度の調整も可能である



各部隊はマップ上では数字で表されており、プレイヤーの指示に従ってオートで移動する。なお、部隊を生産することはできない。



こちらが戦闘画面。部隊には大まかな指示をだすだけで移動や攻撃はCPU任せになっている。手間は少ないが時間がかかるのが欠点だ。

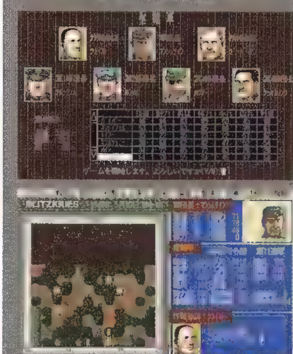
『ヨーロッパ戦線』は日本の歴史SLGの世界で圧倒的なシェアを誇っていた光栄が製作したウォーSLG。同社の看板作品である『信長の野望』や『三國志』シリーズとはかなり趣を異にしたゲームで、1989年に発売された『提督の決断』とWWⅡゲームシリーズを構成している。しかし、『提督の決断』がシリーズ化されていったのに対し、本作には続編が製作されることはなかった。正確な理由は定かではないが、恐らくセールス的にイマイチであったからなのであろう。

本作はシステム的にも他の光栄のゲームと一線を画しており、短めのシナリオを順番にクリアしていく方式となっている。また、光栄のSLGにつきものの内政は一切なく、部隊を生産することもできない。かなり自由度の低いゲームシステムだと言えるだろう。

部隊の操作はターンがまわってきた時にそれぞれの師団に命令を出していくことで行う。『大戦略』などのように1ターンごとに部隊を操作するのではなく、行き先を指定しておけば自動で各部隊が行動してくれるという仕組みだ。メインマップ上では細かい操作が必要なこともないので、この点に関しては特に問題はない。しかし、戦闘画面でも同様に部隊に大まかな指示しか出せないのは困ったもの。思った通りに動いてくれない部隊には、かなりイライラしてしまう。無駄に時間がかかってしまうのもマイナスポイントだ。いちおう、戦闘を見ないことも可能なのだが、ただ結果が表示されるだけの戦闘は何とも味気ない。ましてや師団を委任＆戦闘を見ない設定にすればCPU同士の結果を眺めるだけのゲームになってしまう。

かなり厳しいことを述べてきたが、本作の作り込みが甘いのは事実。シリーズ化されなかったことにも納得がいってしまう。

PC-98版



PC-98版は1991年に発売され、その後各ハードに移植されていった。ゲーム性はSFC版と変わりがなく、後にWin用の復刻版が発売されている。

DATA
ヨーロッパ戦線

メーカー/光栄
発売日/1993年1月16日

定価/12800円

対応ハード
PC　SFC　MD　PCE

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはPC-98版だが入手しにくい。SFC版の定価はとんでもない値段だが、中古ソフトは安く入手が可能である。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

システムソフトのマニア向けSLGがまさかのSFC移植

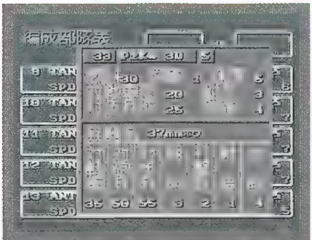
バルバロッサ



移植度は高いが CPUの思考時間も長い



同じシステムソフト製の「大戦略」シリーズと似通った画面だが、ゲームシステムはかなり違ったものになっている。



兵器の性能は非常に細かく数値化されている。また、本作の特徴として1ユニットに複数の部隊が混在していることがあげられる。



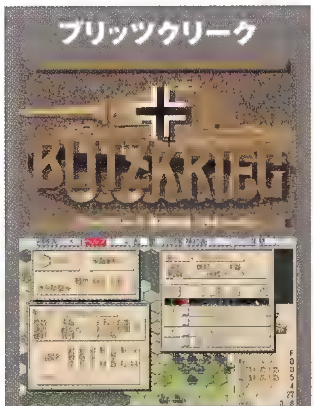
戦闘画面はかなりシンプル。本作では航空ユニットが登場しないため、戦闘時に航空支援という形でのみ活躍させることができる。

2004年にセガと経営統合し、今や同じグループ企業となっているサミー。経営統合と言えば聞こえはいいが、実質的にはサミーによるセガの買収であった。そのサミーはパチスロの製作＆販売で有名であるが、実は古くからゲームを作ってきたメーカーであることはあまり知られていない。

本作『バルバロッサ』はサミーが1992年に発売した第2次世界大戦をテーマにしたウォーSLG。システムソフトが開発したPC-98用ゲームである『ブリッツクリーク』をSFCに移植した際に、タイトルを変更して発売した形だ。この『ブリッツクリーク』はWWⅡSLGの最高傑作とも言える『アドバンスド大戦略』と同時期に製作されている。そのため、一時は製作チームが合流して同じものをつくろうか、という話もあったようだが最終的にはそれぞれ別の作品が制作されることになった。

両者は外見こそ似てはいるものの、かなり異なったシステムを持つゲームに仕上がっており、優劣はプレイヤーの好み次第といったところだが、セールス的には『アドバンスド大戦略』の方に軍配が上がっている。『ブリッツクリーク』は東部戦線に限定したシナリオだが、『アドバンスド大戦略』はポーランド戦から始まりアフリカ戦線へと転戦することも可能で、より幅広い楽しみかたが可能という点がやはり大きいだろう。東部戦線オンリーのため艦船が登場しないのは分かるが、やはり航空ユニットも自分で操作したかったところだ。

話をSFC版『バルバロッサ』に戻すと、移植度はなかなかのものだが残念なことに本作はかなりのマイナーソフトになってしまっている。MDに比べてライトユーザーの比率が高いSFCではWWⅡSLGの需要が低かったからだろうか。そのため、続編にあたる『パンツァーカイル』は移植されることはなかったのである。



本作のオリジナルは1990年12月に発売されたPC-98用ゲーム『ブリッツクリーク 東部戦線1941～45』。翌年には続編『パンツァーカイル』が発売されている。

DATA バルバロッサ

メーカー/サミー
発売日/1992年11月27日※

定価/9800円※

対応ハード: PC　SFC　PCE　DC　etc

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SFC版はかなりマイナーながら入手はしやすい。PC-98版の方がグラフィックや思考時間の点で優れているが入手しにくいのが難点だ。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

PCからSFCに移植され独自の発展を遂げた

鋼鉄の騎士

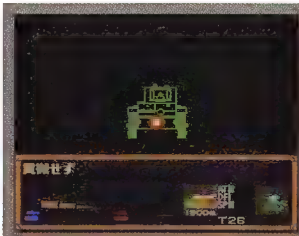


CPUとの読み合いこそが本作の面白さ



各車両に命令を下し指令終了を選べば、敵味方の車両が命令に従って移動を始める。リアルタイム風のターン制を採用している。

オリジナルの評判が高かったにも関わらず移植版の評判が散々であるというゲームは数多くあるが、この『鋼鉄の騎士』はオリジナルであるPC版よりもSFC版の方が圧倒的に知名度が高い。PC版はWWⅡをテーマにしたSLGを数多く発売しているジェネラル・サポートが製作。SFC版と比べてかなり硬派なイメージが強い作品になっている。それと比較するとSFC版はキャラデザインに松本零士氏を起用するなどビジュアルに力が入れられている。また、細かいデータ類をなるべく表示しないようにしている点も見逃せない。基本的にマニア向けのSLGは数値だらけであり、細かい部分までしっかりとデータ化されている作品が好まれる。しかし、ライトユーザーが多いコンシューマー機ではそれが逆に作用するため、本作のとった方針は正しいものだと言える。



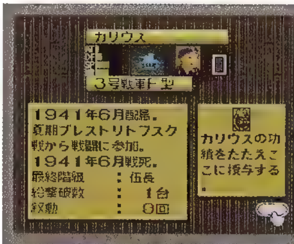
戦車の角度によって命中率が変わり、命中した場合でも当たった箇所によって弾が貫徹したかどうかの判定が行われる。

タイトル名から分かる通り本作は戦車同士の戦いを描いたゲームである。リアルタイム風のターン制という一風変わったシステムを採用しており、敵の行動をある程度予測して動くことが必要となる。特に敵戦車に対する位置取りが本作の最大のキモとなっており、敵戦車の横や後ろに位置をとれば圧倒的に有利な立場に立つことができるのだ。

本作では敵戦車を攻撃した場合、正面よりも斜め・横の方が投影面積が大きく弾が当たりやすい。また、弾が命中した際にも、側面や後方の装甲は前面よりも薄くなっているため、弾が貫徹しやすい。本作においては弾が装甲を貫徹すれば敵戦車を破壊可能であるため、なるべく敵の側面を突くように立ち回りたい。この駆け引きが本作の最大の魅力なのだ。

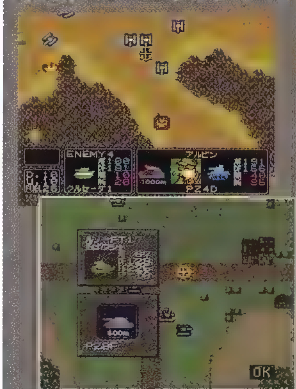
シリーズ作品

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	SFC
鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	SFC



破壊された車両に乗っていた乗員は戦死することもある。キャンペーンモードでは乗員が40名に限られているため、人命は大切にしたい。

続編はSFCオリジナル



2作目ではロンメル将軍の配下としてアフリカ戦線を戦い抜くことになる。3作目はキャンペーンモードがなく、単独のシナリオをクリアしていく。基本的なルールは初代と同じだ。

DATA 鋼鉄の騎士

メーカー/アスミック
発売日/1993年2月19日

定価/9800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC　PC　FC　SFC　MD　PCE
N64　PS　SS　DC　PS2　GC
Xbox　GB　GBA　DS　PSP　etc.

オリジナルであるPC-98版は入手困難。SFC版はシリーズ全て問題なく入手できる。また、PC版はリニューアルされWin用が発売されている。

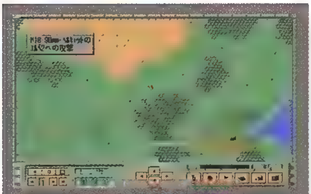
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

WWⅡの戦車戦をリアルに描く

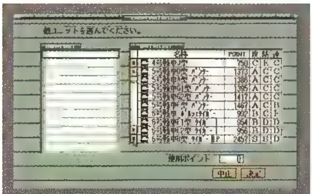
タクティカルタンクコープス



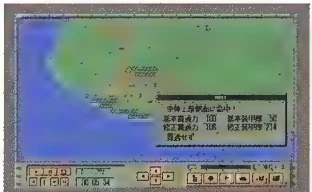
恐ろしく地味な画面もマニアには堪らない



セミ・リアルタイム制
リアルタイムに状況が進行するが、プレイヤーが自由に時間を止めることができる。緊張感を保ちつつじっくりと考えることも可能だ。



WWⅡの車両が多数登場
表示上は能力値が簡略化されているように見えるが、実際には非常に細かなデータが備わっており、厳密な計算が行われている。



装甲と貫通力
『鋼鉄の騎士』と同様に本作も車両が撃破されるか否かは、弾によって装甲が貫徹されるかどうかにかかっている。

『タクティカルタンクコープス』は1994年に発売されたPC-9801用ゲーム。第2次大戦期の陸上戦をシミュレートした作品で、主役となっているのはもちろん戦車である。システム的にはリアルタイム制を採用しているが、プレイヤーの意思で自由に時間を止めることが可能。ゲーム性は左ページに掲載している『鋼鉄の騎士』と非常に似通っている。その原因として考えられるのが『鋼鉄の騎士』を製作したジェネラル・サポートは、本作の製作メーカーであるGAMのメンバーが独立して創設した会社であるということ。恐らく同社間には独立後も深い関係が存在していたのであろう。

本作のゲーム性は戦車戦がメイン。しかし、その見た目は恐ろしく地味であり、ビジュアルにも力が入れられている『鋼鉄の騎士』とはかなり異なった印象を受ける。これはやはりPC向けとコンシューマー機向けの差であろう。

戦いの舞台となるマップは非常に数が多く、変化に富んだ地形で戦うことになる。このマップをキャンペーンモードであれば転戦することになり、ショートシナリオでは自由に選んで戦うことが可能だ。登場する車両も非常に数多く、メインとなる戦車以外にも自走砲や対戦車砲なども存在。それぞれに凄まじいまでの細かいデータ設定が成されている。

ゲームは基本的にリアルタイムに進むため、味方ユニットに行動の命令を出し、それを見守るという形になる。そして敵を視界に捉え有効射程にまで近づけば本格的な戦闘が始まるのだ。ここではプレイヤーの判断力が必要で、弾は有限であり装填するのに時間もかかるため無駄撃ちはできない。どこまで近づいてから攻撃に移るか、敵の側面へ回り込むかなどプレイヤーの判断次第で戦いは有利にも不利にもなる。豆粒のように小さな戦車から、最新のゲームにも負けないほどの緊張感と興奮を得られるゲームなのだ。

タクティカルタンクコープスDX



本作の改良版である『DX』。無印版よりも車両の種類が増えているほか、シナリオの数も増えており、敵AIの強化など細かな変更点も存在する。

DATA タクティカルタンクコープス

メーカー/GAM
発売日/1994年

定価/9800円

対応ハード
PC / PCE / Xbox

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PC-98向けに発売され、移植などは行われていない。中古ソフトはネット通販などで手に入れることが可能で価格も安めである。

高いゲーム性を持ちながら政治的に問題があった悲運の名作

提督の決断

提督の決断シリーズ



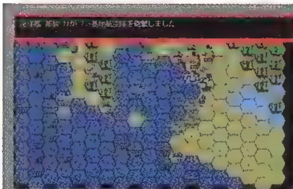
いったい日本はいつまで前の戦争を反省すればいいのか

『提督の決断』は1989年に光栄から発売された第2次世界大戦（太平洋戦争）をテーマにしたSLGである。WWⅡをテーマにしたゲームは昔から数多く存在し、特にSLGの分野ではボードゲーム時代から幾度となくとりあげられている。それはWWⅡ中には様々な新兵器が開発され、ゲームの題材として優れているからである。本作もまた海戦SLGとして太平洋戦争をテーマにしただけであり、政治的な意図などは全く存在していない。それにも関わらず本作は様々な方面から批判を受けることになり、優れたゲーム性を持ちながら日陰の存在となってしまった。

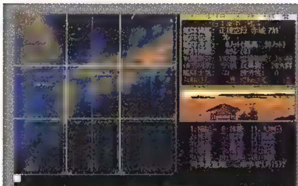
その批判が真っ当なものであったのならば光栄側にも反省すべきところがあったのかもしれないが、実際のそれはただの言いがかりに近いものだったのである。その主旨は「日本が過去の戦争の反省もせずにゲーム化するのはけしからん」というもの。この他にも本作のコマンド「慰労」や「強制労働」、強大な威力を持つ新型爆弾なども批判の的にされ、コンシューマー版ではその姿を消すことになった。とにかく旧日本軍を扱ったゲームは一部の人にとって不謹慎であり、文句を言わずにはいられなかったようである。

本作は日本もしくはアメリカの第1艦隊司令となり、作戦目標を達成することが目的となる。第1艦隊以外は基本的にCPUに委任することになるが、プレイヤーが指示を出すことができるため、ここでは作戦立案者としての能力も求められる。また、戦闘だけではなく外交や技術力も重要な要素であり、何かと海軍の邪魔をしがちな陸軍との折衝も必要である。この様に単なる海戦SLGの域を出たリアルなゲーム性がファンに受け、シリーズ化していくことになるのだ。

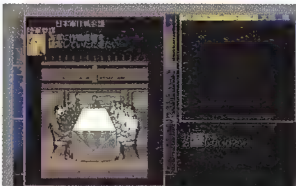
シリーズ作品	
提督の決断Ⅱ	PC･SFC･PS･SS
提督の決断Ⅲ	PC･PS･SS
提督の決断Ⅳ	PC･PS2



戦闘画面はHEXマップ
戦闘はSLGではお馴染みのHEXマップだが、部隊の操作が可能なのは第1艦隊の戦闘のみ。その他は自動で戦闘が行われる。

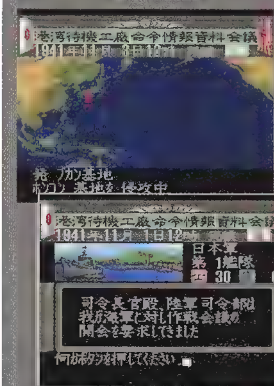


第1艦隊は重要
プレイヤーが自由に操作可能なのは第1艦隊のみで、他の艦隊はCPUに委任となる。ただし、第1艦隊が母港にいないと出せない命令も多い。



会議で攻略目標を決定
敵基地の攻略目標のほか、予算の使い道なども陸軍との会議で決める。目標を達成し続ければ海軍の発言力も増し、意見も通しやすくなる。

SFC版



コンシューマー機版もゲーム性は同じである。コントローラーで気軽にプレイが可能であったり画面が見やすいなど、こちらの方が入門用として優れている。

DATA 提督の決断

メーカー/光栄
発売日/1989年9月

定価/14800円

対応ハード
PC　SFC　MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

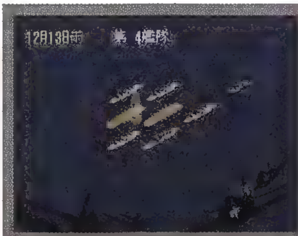
様々な問題から復刻版は発売されていない。PC版の入手も可能だが、プレイ環境に問題があるため、コンシューマー版を購入するのがいいだろう。

※…PC98版の発売日・PC98版の定価

人気シリーズも批判には勝てず



提督の決断II
1993年に発売された続編。当頁で取り扱っているのは1996年に発売されたSS版。



『II』では戦闘がかなり簡略化され、ゲームのテンポが向上した。特に航空攻撃は操作の必要がなく、結果が表示されるのみとなった。



『III』での戦闘は海&陸と空のデュアルマップで行われる。部隊の委任も可能だが自分で動かした方が当然ながら被害が少ない。

続編である『提督の決断II』は前作よりも分かりやすいゲーム性となり、プレイヤーへの門戸を広げる形となった。システムはターン制となり1日を航海・戦闘の2フェイズに分ける形になり、第1艦隊縛りもなくなっている。艦船だけでなく航空機の種類も増えたため、楽しさが増したと共に技術開発の重要性も増した。戦闘画面は前作のHEXマップから大幅に簡略化されたものになり、戦闘の種類によっては結果が表示されるだけのものになったが、これはプレイヤーから改悪だととられることが多かったようである。

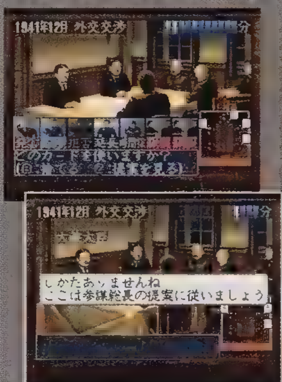
そして陸軍との会議は閣僚を含めたメンバーでのカードバトルへと変更された。同作では当時の日本の陸軍と海軍の対立を表すために、陸軍は執拗に海軍の意見に反対してくる。また、配られたカードの種類が悪いとどうにもならないこともあるため、このカードバトルはかなり運任せの側面が強く、悪い結果になった場合は諦めるしかない。ただし、戦果を上げればカードの枚数が増えるため（最高7枚）いくらか有利にはなる。

続く『提督の決断III』ではリアルタイム制が採用された。ただし、プレイヤーが好きなときに命令を出し直すことができるため、ターン制からゲーム性は大きくは変わっていない。逆にゲーム性が大きく変わった部分は戦闘シーンで、同作ではHEXマップが復活したうえ、空と陸海が分かれたデュアルマップを採用している。また、戦闘で使用する艦船や航空機の設計も可能。この機能は上手くつかえばゲームが相当有利になる。技術力が高いほど柔軟な設計が可能なので、同作でもまた技術開発は重要だ。

『II』と『III』にはパワーアップキットも発売されており、この中には架空シナリオも収録されている。日英同盟が締結されたままになっているもの、真珠湾攻撃に失敗した場合など様々なifを楽しむことが可能だ。

最新作である『提督の決断IV』では様々な批判をかわすために太平洋戦争ではなく、全世界を舞台とした海戦SLGへと形態を変更。日米以外に英独を選んでプレイすることもできる。今後同シリーズの新作が出るとは考えられないため、これが実質的なシリーズ最終作となってしまった。熱心なファンが多かった作品なだけに何とも残念なことである。

カードバトルの会議

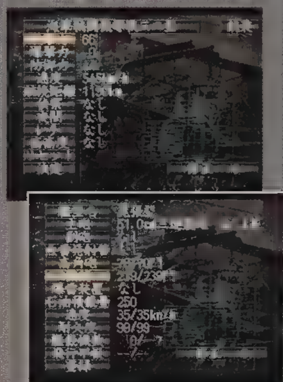


毎月1日に陸軍と内閣が参加するカードバトル形式の会議が行われる。外交や作戦目標などは多少譲歩しても構わないが、予算などの重要事項はこちらの意見を通したいところだ。



提督の決断III
1996年に発売された3作目。当頁に掲載されているのは翌年発売されたSSのPK版。

艦船・航空機の設計



新しく開発された航空機や艦船は特定の数値の範囲で自由に設計が可能である。基本的に役割に特化した設計が有利だが、史実を重視するプレイヤーは数値を変えない方がいい。

一般プレイヤーを拒絶する数値の細かさで伝説となった

太平洋の嵐DX

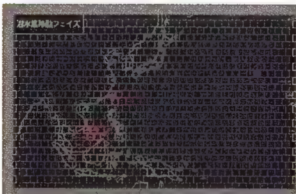
太平洋の嵐シリーズ



あまりにマニア向けな WWⅡ海戦SLG

当時としてはあまりに膨大なデータ量と、リアルすぎるゲーム性でマニアを狂喜させた『太平洋の嵐』。制作・販売を担当したのはWWⅡのSLGを数多く制作しているG.A.M。制作の中心人物となったのは後にジェネラル・サポートを設立し独立する阿部隆史氏である。

開発段階からSLGマニアの注目の的であった『太平洋の嵐』（無印版）は、実際に発売されてみるといくつかの問題を抱えていることが判明。その1つは操作性の問題であり、そしてもう1つは難易度の問題であった。無印版はマウスに対応しておらず、

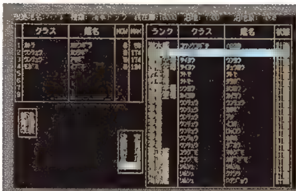


地味で細かいマップ
東はハワイから西はインド東部までの広大なマップは細かく区切られている。この画面だけで初心者のヤル気を奪うには充分である。

全てをキーボードで操作しなければならなかったのだが、その操作性はお世辞にも優れたものとは言えなかった。また、ゲームがあまりに複雑すぎて挫折する人が続出したのである。

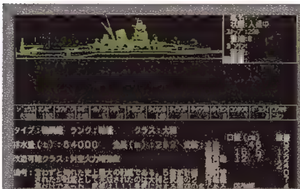
そこで新たにマウスによる操作を可能にし、ゲームバランスを調節した『太平洋の嵐DX』が発売された。とは言え、操作性にはまだ多くの問題が残っており、かなりストレスを感じさせるもの。また、難易度も多少マシになったと言えるレベルであり、

シリーズ作品	
太平洋の嵐	PC
太平洋の嵐2	PC･SS
太平洋の嵐3	PC
太平洋の嵐4	PC
太平洋の嵐5	PC
太平洋の嵐 戦艦大和、暁に出撃す!	PS2･DS･etc.

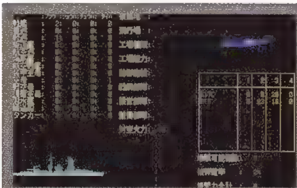


操作性は向上したが…
「DX」よりマウスの使用が前提となり操作性は改善されたはずだが…。カーソルを動かすのに前項・次項のクリックが必要で忍耐が必要だ。

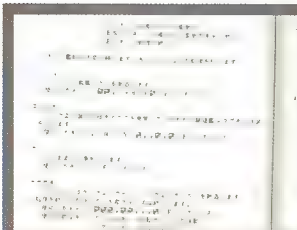
相変わらず人を選ぶものであった。まず大抵のプレイヤーは分厚いマニュアルに圧倒され、次にゲームの作業量の多さに驚くことになる。そこを乗り越えたプレイヤーのみが本作の楽しさを味わうことができるのであるが、恥ずかしながら筆者は過去に1度本作に挫折した経験がある。今回、本誌を執筆するために再び本作にトライしたのであるが…操作性に優れた最近のゲームに慣れた身には辛いものがあった。



膨大なデータ量
航空機107種・艦船178隻分のグラフィックを収録。それら全てに細かいデータが付随しており、当時としては異常なほどの拘りであった。



戦闘画面は地味
戦闘時にも派手な演出などは存在しない。一見すると寂しく感じられるが、硬派なSLGに無駄なグラフィックなどは必要ないのだ。



無印版の130ページにも及ぶ分厚いマニュアル。当頁では操作の例が解説されているが、あまりの細かさに目眩がするほどである。

DATA 太平洋の嵐DX

メーカー/G.A.M
発売日/1988年

定価/12800円

対応ハード
AC PC FC SFC MD PCE GC Xbox GB GBA

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

コンシューマー機への移植は行われていないが、プロジェクトEGGで配信が行われておりWin上でプレイが可能である。

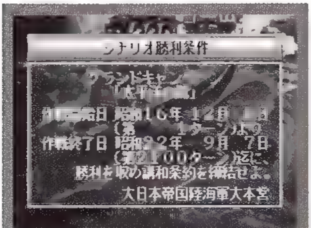
あまりに複雑なルール 初心者お断り



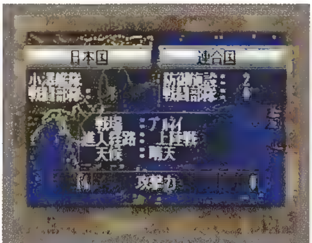
太平洋の嵐2 疾風の艨艟
1997年6月に発売された2作目のSS移植版。『2』はWin版もあるため入手しやすい。

本作はとにかく補給を重視したゲームである。それも前戦に物資を送るといった単純なものでなく、何をするにも物資の輸送が大事になってくるのだ。例えば航空機を作るにはアルミが必要なのだが、そのためにはボーキサイトを南方から輸送してこなければならない。同様に常に原油や鉄鉱石などの輸送をこなさなければならず、これなくして戦争の継続はありえないのである。しかも、敵が黙って輸送を見逃してくれるはずもなく、輸送船は常に連合国からの攻撃の危険と隣り合わせなのである。

そして本作では天候の影響が非常に大きく、これもプレイヤーにとって大きな障害となっている。豪雨、スコール、霧、吹雪、しけなどの悪天候が長い間練った計画を台無しにしてしまうことも多く、しかもこの天候は非常に気まぐれなのである。



グランドキャンペーンは長期間の戦いになる。その間になるべく有利な講和を結べるように戦いを展開していく必要がある。



初代と比べると圧倒的にプレイしやすくなっている。環境設定で資源や天候をOFFにすれば、さらに難易度は下がる。

かなりのドMでなければ本作をリセットなしでプレイするのは不可能だと言えるだろう。

このような理由からかナンバリングタイトルで唯一のコンシューマー移植作である『太平洋の嵐2 疾風の艨艟』では難易度がかなり押さえられている。特にプレイヤーが天候や資源をオフにすることができるため、これまでの煩わしさから解放されることが可能である。しかし、資源の輸送こそがシリーズの本質であり、あまりに簡略化してしまえば同時に楽しみをも奪い去ってしまうことに注意したい。

続く3作目である『太平洋の嵐3』からは発売元がシステムソフト・アルファーに変更された。同作でもやはり細かいルール設定が可能であるが、それ以外の部分はシリーズ特有の非常に細かいものになっている。この『3』はシリーズの中でもゲームバランスがよく、比較的オススメできる作品であるが、マニュアルを読むだけで相当な時間を要し、根気がある人向けという点では他の作品と同じである。

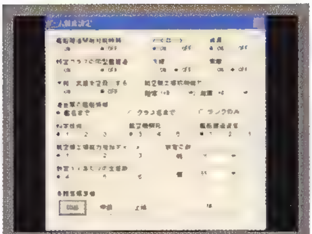
その後もシリーズはシステムソフト・アルファーから発売されているが、ゲームバランスに難があり評判はよくない。やはり、この複雑なゲームシステムはAIにも負担となり、バランスをとることは容易ではないのであろう。



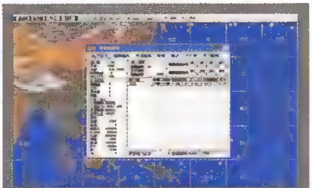
SS版に付随するオマケディスク。登場する兵器の3Dグラフィックとムービーを閲覧することができる。解説文もマニアにとっては非常にタメになるものだ。



太平洋の嵐3
2001年に発売された3作目。開発はG.A.Mだが発売元はシステムソフト・アルファーである。



『3』ではかなり細かい難易度設定が可能だが、ゲームに慣れないうちに無理することは禁物である。本作の難易度を甘く見てはいけない。



マニア以外は手出し無用
3作目になっても設定の細かさには一切の妥協がない。マニュアルは244ページにも及ぶ分厚さでプレイヤーを圧倒する。

プレイヤーの時間を奪う恐ろしき中毒ゲーム

Hearts of Iron

Hearts of Ironシリーズ



洋ゲーアレルギーの人も1度はプレイして欲しい

世の中には面白いと分かっていても、あえて手を出さない方がいいゲームというものが存在する。この『Hearts of Iron』(HoI)シリーズもそういったゲームの1つであり、1度手を出したが最後プレイヤーの時間を根こそぎ奪ってしまうほどの中毒性を持っているのだ。

『HoI』はスウェーデンのパラドックス社が制作したウォーSLGシリーズ。同社は歴史SLGを多数制作しており本作もその一環であるのだが、ゲーム性が特に戦争に特化されているという特徴を持つ。また、ゲーム進行はセミリアルタイム制のため、本作は本誌のジャンル全てに相当し最も扱いに困るゲームだと言える。

『HoI』は海外では2002年に発売されたが日本語版が発売されたのは2008年のことであり、その間に1度日本語化が断念されるという事件があった。その原因は日本の国家元首の表記にあり、これが海外版では「Hirohito」と表記されていたのである。この問題は非常にデリケートであり、扱いを間違えば左右両方向から攻撃を受ける可能性がある。そのため、後日発売された日本語版では国家元首が「大本営」と表記されることになった。

そして『HoI』の日本語発売に手間取る間に海外では続編『Hearts of IronⅡ』(HoI2)が発売され、同作の日本語版は2005年に発売された。そのため、日本で『ハーツオブアイアン』と言えば、ほぼ『HoI2』のことを指し、『HoI』は未経験というプレイヤーが多い。そのため、本誌でも基本的に『HoI2』を中心に話を進めさせてもらう。

本作の特徴は自由度の高さにあり、一応の目標は存在するものの、基本的にどの様にプレイしても構わない。連合国の盟主イギリス、枢軸の盟主ドイツ、共産の盟主ソ連の3ヵ国はそれなりの縛りがあるものの、他の国家はプレイヤーの方針通りに自在な行動が可能。思う存分歴史のifを楽しめるのだ。

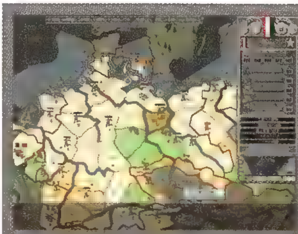
シリーズ作品	
Hearts of IronⅡ	PC
Hearts of IronⅢ	PC



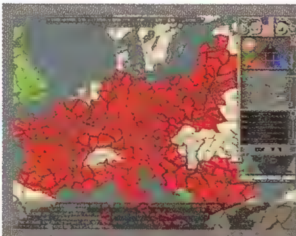
Hearts of IronⅡ
日本で『ハーツオブアイアン』と言えば本作のことを指す。2005年に日本語版が発売



当時存在していたどの国家でもプレイすることが可能。ブータン王国の様な弱小国家とアメリカの様な超大国では国力に雲泥の差がある。



マップはプロヴィンスという不定形の単位で区切られており、それぞれに産出資源や工業力・インフラなどが数値化されている。



本作ではドイツが盟主の枢軸、ソ連が盟主の共産、イギリスが盟主の連合の争いが主軸となっているが、自由度が高くプレイの幅は非常に広い。

DATA Hearts of Iron

メーカー/パラドックスインタラクティブ
発売日/2008年7月4日

定価/2604円

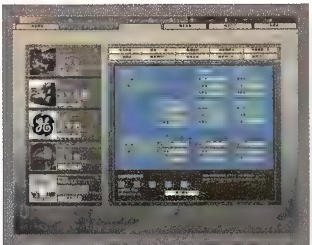
対応ハード
PC / FC / SFC / PCE / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

日本語版はサイバーフロントから発売されているが、どうしても初代をプレイしたいという人以外は「Ⅱ」を購入することをオススメする。

※…日本語版の発売日・日本語版の定価

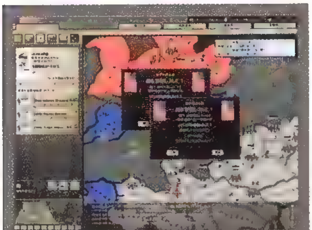
楽しみが無限に広がる優れたシステム



『II』になって操作性や画面の見やすさが大幅に向上した。技術開発ツリーも分かりやすく、シリーズで最も初心者向きである。

前のページでも述べた通り本作は戦闘重視でセミリアルタイム制を採用しており、プレイヤーは選択した国の指導者的役割となって、動乱の時代を生き抜くことになる。国力は工業力（IC）で表され、消費財や物資、師団（ユニット）の生産などに振り分けられる。このICをいかに使っていくかもプレイヤーの判断次第。また、ICの使用には石炭、鉄鋼、希少鉱物といった資源が必要なため、それらをいかに確保するかも重要になってくる。その他にも技術開発や外交など、戦闘以外にプレイヤーが判断しなければならないことは多い。小国で生き残りにかける、平和な地域で世界の行く末を見守る、超大国で世界制覇を目論むなど、プレイヤー次第で楽しみは広がっていくのである。

そして『HoI2』にはシステムを流用した新作や拡張パックも存在し、



戦闘画面は非常にシンプルでプレイヤーは結果を表示するウィンドウのみを見ればOKである。戦闘回数の多い本シリーズでは嬉しい配慮だ。



超大国であるアメリカは平時には工業力が制限されているが、戦争に参加すれば世界の運命を変えられるほどの力を持つ。

未だにそのゲーム性を少しずつ変えながら世界中で愛され続けている。そのため、『HoI3』が発売された後でも『2』をプレイし続けている人は多い。また、パラドックス社のゲームは長い期間新しいパッチが配布され続け、ゲーム性に細かい変更が加えられる。基本的に新しいパッチの方が優れているが、時にはゲーム性が変わり後悔することもあるため、注意したいところだ。

さらに同社のゲームはデータ改変が非常に簡単である。そのため、国内外で多くのMOD（改造データのようなもの）が制作されている。これを導入することでイベントが増加したり、特定の国を強くするなどゲーム性を大きく変えることが可能。これらは基本的に無料なので気軽に楽しむことができる。中にはWWⅡの世界観をがらりと変えてしまうものも存在するため、本当に『HoI2』

新作&拡張パック



『HoI2』をもとにした新作『DOOMSDAY』とその拡張パックである『DOOMSDAY ARMAGEDDON』では、基本的なシステムはそのままに新たなゲーム性を楽しむことができる。



『HoI2』はデータを改変することが非常に簡単。そのため有志によって様々なMODが制作され、中にはネタ性が非常に強いものも存在する。

の楽しみは無限なのではないかと思えてくるほどである。ただし、初めにも述べた通り時間には注意が必要で、本作はターン制ではないためヤメ時を見失いやすい。1時間だけのつもりで始めたところが朝になっている、ということが本当にありがちなのだ。

もしも、これから『HoI2』を入手しようというのであれば、英語版の購入をオススメする。言語に不安がある人でも日本語化MODを導入すれば表示が日本語になるため安心（多少の文字化けはあるが）であるし、そもそも値段に雲泥の差があるのだ（日本語版は税込み8925円、英語ダウンロード版は5$程度）。ただし、購入にクレジットカードと英語での取引が必要である。

Hearts of IronⅢ



最新版である『III』にも2種類の拡張パックが存在する。グラフィックが3Dになったりプロヴィンスが4倍になったりと、かなりのマシンパワーが必要である点に注意したい。

CMソングがあまりにも有名なFCを代表するSLG

ファミコンウォーズ



母ちゃん達には内緒だぞ でお馴染みのゲーム

ゲームの情報を入手する方法というのは、インターネットの普及により飛躍的に増えていっている。現在ではほとんどのメーカーや攻略雑誌がサイトなどで情報公開を行なっており、スマートフォンなどの携帯端末でも手軽にチェックが可能。それら以外にも、SNSを覗けば多くのゲーム情報が飛び交い、ゲームとは直接関係ないサイトやアプリに付随する広告などで、新作ゲーム情報を目にすることもあるだろう。

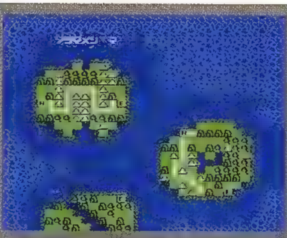
その他の宣伝広告といえばTV用CMも大きな手段のひとつ。とは言え、CMを制作・放映するには莫大な費用が必要なので、現在見られるCMは大手メーカーの大作ゲームである場合がほとんど。発売される家庭用ゲーム機向けソフトの数に比べ、制作されているCMの本数は長らく減少傾向にあるようだ。

先述のように情報を流すルートが増えたことに加え、TVそのものの視聴率低下なども手伝い、CMを制作・放映する費用と宣伝効果のバランスが崩れ、ゲームソフトのCMが減っていっている。そう考えて差し支えないだろう。

しかし、それはあくまでも現代のお話である。本作「ファミコンウォーズ」が発売された当時は、宣伝の王様といえばCM。TVで人目を引くことや、耳に残るワードや音楽をいかに多く流すかが、商品の売上を大きく左右した時代だったのだ。

そして本作は、そんなCMで大きな成功を収めた代表的なFC作品である。リアルタイムであのCMを見た人間であれば、作品自体をプレイしていなくてもCMを覚えている可能性がある…といえるほど、耳に残る歌と映像のインパクトは大きなものであった。また、本作のCMの高評価もあってか、同じCMクリエイターがこの後も数作の任天堂作品のCMを手がけ、そのいずれもが高い評価を受けたことも知られている。

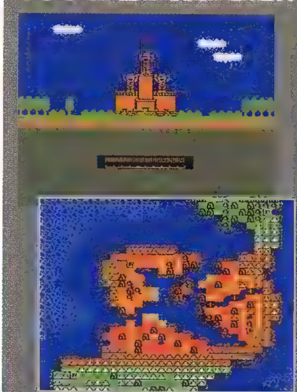
シリーズ作品	
スーパーファミコンウォーズ	SFC
ゲームボーイウォーズ	GB
ゲームボーイウォーズTURBO	GB
ゲームボーイウォーズ2	GB
ゲームボーイウォーズ3	GB
ゲームボーイウォーズアドバンス1+2	GBA
ファミコンウォーズDS	DS


選んだマップでCPUと対戦、もしくは2Pで対戦を行う。そのため、ゲームをスタートすると前触れもなくマップ選択画面になる。



話題になったCMの一場面。アメリカ海兵隊が行進しながら本作のことを日本語で歌うという内容で、出演しているのは本物の海兵隊員。

マップの色が変わるだけ


写真のようにレッドスター軍が勝利した場合は、戦闘を行ったマップが赤く変化。ブルームーン軍を使って勝った場合には青く変化する。なお、未使用マップは緑で表示される。

DATA ファミコンウォーズ

メーカー/任天堂
発売日/1988年8月12日

定価/5500円

対応ハード: FC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古価格は比較的安めだが、初期版はデータが消えやすく電池切れが予想されるため、VCの配信を利用するのが無難である。

人気作の基礎にもなった完成された戦闘システム



1ユニット10機編成の戦闘

歩兵から戦艦まで、サイズに関係なく全て10機編成。当然残機ゼロ＝ユニット消滅となる。

ゲームがセールス的に成功するのに必要な要素は、当然ながら宣伝だけではない。宣伝にかける費用に見合うゲームのクオリティと、プラスアルファが必要なのだ。というわけで続いては、ゲーム内容も交えて本作のプラスアルファを紹介しよう。

いわゆるウォー・シミュレーションというのは、本作以前から当たり前のように存在していたものである。だが、FCにおいてウォー・シミュレーションというジャンルの知名度を高めた存在として、本作の功績が大きいことは間違いないだろう。

レッドスター軍、ブルームーン軍に別れて戦うだけで、ストーリーもユニットの成長要素もないシンプルなゲームシステム。2P対戦用に両軍の戦力差もないように作られているため、単純に選択したマップ内の戦闘に集中できるというのは、SLG初心者でも取っ付きやすい。それらが狙って作られたものか、当時の制作技術等の問題で偶発的にそうなったのかは不明であるが、シンプルなシステムのおかげで広く受け入れられたことは事実である。



燃料と弾数の概念があるため、定期的に補給を行わないと燃料切れで墜落したり、弾切れで攻撃不能になる。補給部隊はとても重要だ。

また、当時すでにFC界のスターであったマリオとルイージを作品のオープニング部分にだけ登場させるなど、子供心を刺激する作りもヒットに一役買っていたと思われる。

SLGがそこまで認知されていない状況なので、とてもシンプルに戦闘を楽しめる作品を出す。そこに人気キャラを加え、インパクトを重視したようなCMを打つ。非常に単純なセールス方法だが、作品の出来の良さもあって成功を収めた。

任天堂には長くシリーズが続いている「ファイアーエムブレム」という看板SLGもあるが、その第一作が本作の戦闘システムを基礎に開発されていることを考えると、本作の偉大さがより伝わるかもしれない。

なお、ハードを変えながら続編は多数制作されていったが、GB版で名称が「ゲームボーイウォーズ」となり、ファミコンの文字がタイトルから消える。FCではないのだから当然の変更なのだが、その後DSで発売された作品になると「ファミコンウォーズDS」とファミコンの名称が復活。DS版はCM内容も初代を最も色濃く踏襲したものになっており、名称を復活させたのも販売戦略の一環かも…。そんなふうにシリーズ作品の歴史を想像すると、違った面が見えてきて面白いことだろう。

ちなみに、今回ストーリーやシステムの特徴として解説した内容は全て初代のものであり、続編には当て嵌まらないことをご理解頂きたい。

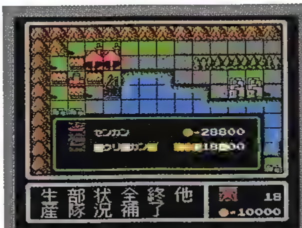


人気と品薄から再販が決まる

SFC登場後で、しかも発売から4年後。それでも売れるという理由で中古ゲームショップ団体が5千本発注した結果、再販が決まったのである。



戦艦と爆撃機の戦いは、表示位置をずらすことで高低差を表現。小さなことと思われるだろうが、当時としては良くできた表現である。



自軍が港を持っている場合のみ、艦船を製造することが可能。ただし、船に限らず、製造が行えるのは本拠地の周囲にある施設だけである。

SFC版&GB版



GB版はマップや新ユニットが追加された以外は初代とほぼ同じ。SFC版は思考パターンや能力の異なる将軍との戦いや、4人対戦が加わるなど新要素が豊富に用意された。

一般人完全お断りのマニア御用達ゲーム

萌え萌え2次大戦(略) デラックス



美少女路線は いつまで続くのか

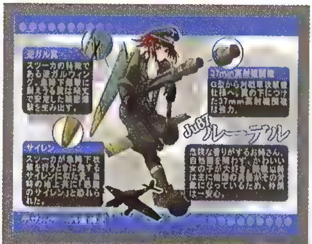
兵器と美少女という組み合わせは現在ではあまり目新しいものではないが、本作『萌え萌え2次大戦(略)』はその手法をいち早くゲームに取り入れた作品である。オリジナルであるPC版は2007年に発売され、その後各コンシューマー機へと移植が進み、多くのファンを獲得している。製作したのは『大戦略』シリーズなどで有名なシステムソフト・アルファー。同社は戦国武将や三國志の武将を美少女化したゲームも発売しており、今後もこの路線を貫くようである。かつての硬派なSLGメーカーの面影はもはや見る影もなくなっているようだ。

本作の主役になっているのは「鋼の乙女」と呼ばれる擬人化された兵器達。それらは全て実際に第2次世界大戦中に使用された兵器がモデルとなっており、擬人化された際に様々な性格付けが成されている。日本軍の零式艦上戦闘機（ゼロ戦）であるレイは真面目で努力家、ドイツ軍のJu87（急降下爆撃機シュトゥーカ）であるルーデルは同性愛者でありヤバ目の言動が目立つなど。これらのキャラ達の掛け合いがゲームの中でも大きなウェイトを占めており、ウォーSLGとしては異端とも言えるキャラゲー要素の強さが特徴である。

また、お色気シーンにも力が入れられており、キャラが一定以上にダメージを受けた場合には、専用のグラフィックが表示される。これは味方キャラにも適応されるため、わざとダメージを喰らってやられシーンを楽しむというプレイも可能だ。しかし、この1枚絵のみを目的にプレイするというのは、あまりに無理がありすぎる。本作は『大戦略』風のウォーSLGに興味がないと楽しめないゲームだということを忘れずに。

シリーズ作品

萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	PC・PS2・Xb360・etc.



史実上の兵器をモデルとしているため、各キャラには細かい設定が存在。また、乙女達は非常に個性的な性格をしている。



第2次世界大戦時の兵器が少女の姿を借りて擬人化されている。萌え＋軍事という一見接点がなさそうな組み合わせが本作の最大の魅力だ。



太平洋戦線・欧州戦線に加え、『デラックス』では連合軍戦線のシナリオが追加された。また、『ウルトラデラックス』ではさらに追加もある。



各ユニットのダメージが一定以上になると、上記の様なグラフィックが表示される。この画面を見て興味を持ったならば、貴方は本作をプレイする資質がある。

DATA 萌え萌え2次大戦(略) デラックス

メーカー/システムソフト・アルファー
発売日/2008年11月27日

定価/7140円

対応ハード

PC　64　PS2　Xbox　GB　PSP　etc

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルのPC版には無印とウルトラデラックスが存在。コンシューマー版はデラックス版のみである。PC版は露出が多いがやや高価である。

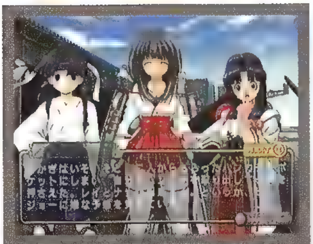
※…PS2版の発売日・PS2版の定価

戦略SLGとキャラは両立できるのか？

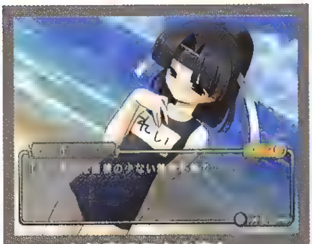


キャラ以外は至って普通

ユニットの生産ができないため、パズル要素が強い。見かけ以上に歯ごたえのある難易度だ。



ステージ間の会話シーンは非常に長い。ストーリー部分が本作の最大の売りなのかもしれないが、正直なところテンポが著しく悪くなっている。



お約束のスク水姿も…

こういったゲームでは恒例の水着ショットもあり。お好きな方には堪らないのだろう。

本作のメインであるシナリオモードはADVパートとSLGパートに分かれている。ADVパートではキャラ達が登場し、会話シーンの文章を読むことがメインとなる。いちおうスキップも可能ではあるが、ADVパートを省略しては本作の価値が半減してしまう。しかし、このADVパートがかなり長めで、SLGパートをメインに考えている人にとっては、テンポが悪く感じられてしまう。

SLGパートではHEXマップ上に敵と味方の部隊が配置されており、ターン制のSLGが展開される。基本的には同社の『大戦略』をイメージしてもらえば話は早いのだが、本作独自のルールもいくつか存在する。まず、本作ではユニットの生産ができないため、予め用意されている部隊のみで戦わなければならない。そのため、都市を占領し収入を増やすといった過程が存在しない。ユニットの回復も限られているため、消耗戦にならないような戦闘を心がけなくてはいけない。

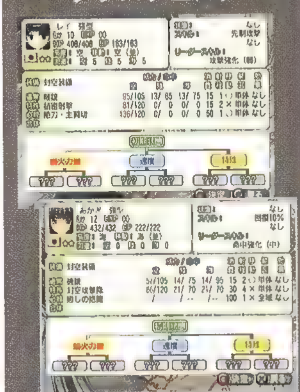
そして、各キャラには独自の必殺技が用意されており、これを有効に使うことが攻略のポイントとなっている。一般ユニットは囮に使い、メインキャラでとどめを刺す戦い方が理想的だ。キャラは戦闘で経験を積み、レベルアップすることで強化されていく。その能力は次のマップへと持ち越されるため、そのマップのみの存在である一般ユニットは使い捨てで構わないのだ。ただし、このSLGパートは意外に歯ごたえがあり、キャラ目的で本作を購入すると、少々厳しいものがあるかもしれない。特にクリア時に高評価を得るのはSLGに慣れていないと難しい。この両パートを楽しめるかどうかで、評価は大きくわかれることになるだろう。





PC版

何かと規制が厳しいコンシューマー版と比べると、PC版のグラフィックはやや過激である。



クラスチェンジ

各キャラは戦闘で経験を積みレベルアップする。また、一定レベルに達するとクラスチェンジが可能となり、プレイヤーの好みで性能を選択できる。



作戦中にはミニゲームが挿入されることもあり、成否によってその後の難易度が変わる。しかし、あまり必要性を感じられないのも確かだ。



各キャラには必殺技も用意されている。ただし、エネルギー消費が激しいため使いどころを間違えないようにする必要がある。

独自路線を開拓したガンダムSLGの始祖

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

SDガンダムワールドシリーズ



SD化がガンダムの印象を変えた

単なる勧善懲悪に留まらない難解なストーリーに、幾重にも重なる複雑な人間模様。ダイレクトに伝わる死の描写…と、かつて無敵超人ザンボット3の終盤で主要人物の大半を死なせた皆殺しの富野こと富野由悠季氏が手掛けた70～90年代の作品は、子供が観るには少々衝撃的すぎるものが多かった。

当時はまだその様な言葉はなかったが、リアルロボット系の代表作であるガンダムもそうである。ファーストガンダムでは恒例の大量死こそ行われなかったものの、思想の違いが戦争を生み様々な思いが交錯する重たいテーマがTV放送時には受け入れられず、低視聴率による短縮打ち切りとなった話は有名である。もちろん後に作品は再評価されて今日の人気に至っているわけだが、男子諸君にモビルスーツのカッコよさを伝えたのがガンプラなら、低等身キャラで親しみやすさをアピールして小さな子供にも間口を広げたのがSDガンダムである。

SDガンダムは当初ガシャポンでガン消しとして売られており、キン消し同様、小学生を中心に学校に持ち込む人気アイテムとなった。表題の『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』がゲーム化されたのはガン消し第1弾発売から2年以上が経過してからだが、その頃TVではZとZZがファンを魅了しており、既にガンダムの人気は不動のものになっていた。そのため、SDガンダムのゲームが発売されたのも自然の流れだったのだろう。

『スパロボ』と同じく低年齢層がメインターゲットであるバンダイにとって本作をSLGで出したのは英断であったと思うが、元々戦争を題材にしている作品だけにウォーシミュレーションには持ってこいだったのである。この時代のSLGの多くがそうであるように、本作もまた『大戦略』を参考にして制作されたソフトだが、戦闘にアクション要素を取り入れて低年齢層でも遊びやすい工夫が施されているのが特徴である。

シリーズ作品

SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記	PC・FC
SDガンダムワールド ガチャポン戦士3 英雄戦記	FC
SDガンダムワールド ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー	FC
SDガンダムワールド ガチャポン戦士5 ※	FC

※SDガンダムワールド ガチャポン戦士5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY

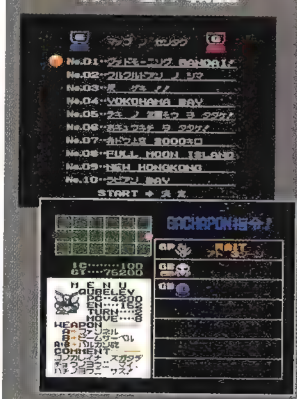


ユニット同士が接触すると戦闘画面に切り替わり、対戦格闘に似たアクションでカタをつけるシステムを採用していた。



1作目はCPUの思考時間が長いという問題があり、敵ユニットが増えるとイライラが募る。だが、VC版なら高速機能が付いているので問題ない。

カプセル戦記



2作目はFCのROMカセットで発売され、マップとユニットが増加。前作では本拠地のみでしかユニット生産不可だったが、本作は基地を占領すればそこでも生産が行える。

DATA SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

メーカー/バンダイ
発売日/1987年11月20日 ※

定価/3300円 ※

対応ハード: FC、GBA

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

FC版はディスクカードでの発売のため、現物は入手し辛いが、VC配信されているのでWiiを所持していれば500ポイントでダウンロードが可能。

※…FC版の発売日・FC版の定価

FC時代ガンダムゲーの代名詞的存在に



イジりすぎ?

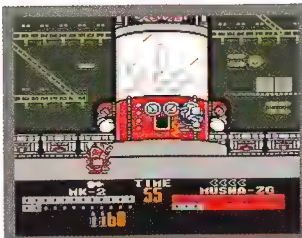
ハマーン様の顔があり得ない変形をしており、ちょっとやりすぎである。

1ターンで動かせるユニットに制限があったり、CPUの思考時間が遅かったりと欠点もあった1作目だが、新マップを盛り込んだディスクライター書き換え専用のアップデート版、そして2作目の『SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記』では環境面も改善されていった。こうして作品はシリーズ化し、以降もFCでソフトが発売された。

しかし、3作目『SDガンダムワールド ガチャポン戦士3 英雄戦記』からは前2作のアクションパートが廃止され、戦闘はコマンド式RPGに近いものになった。ユニットも1対1の戦いではなく、部隊を率いる団体戦へと変更されている。2作目まではヒューマンが開発を受け持っていたが、今作からFC最終作までゲームアーツがデベロッパーとなった点がゲーム性の変更に影響している。この作品では、本家ガンダムシリーズのストーリーを追ったシナリオモードの他に、SDから誕生した武者ガンダムや騎士ガンダムがメインのモードも実装し、SDならではのカラーというものも強めていった。もっともこの当時のリアル系ガンダムゲームはPC系にはいくつかあったものの、コンシューマー機ではバンダイが販売していたアルカディアという幻の珍ハードで1983年に発売された『機動戦士ガンダム』とFCの『機動戦士Zガンダム・ホットスクランブル』くらい。『ホットスクランブル』は世界観の主張がなさすぎるし、リアル系ガンダムのSLGが出たのはSFC時代になってからである。従って、FC時代にMS戦というガンダム特有の戦いを再現していたのは当シリーズだけであったともいえる。

続く『SDガンダムワールド ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー』では、『3』のシステムを改良し、現在のガンダムSLGのほとんどの作品に採用されているキャンペーンモードが備わった。

シリーズの中でも唯一毛色が違うのが最終作で『SDガンダムワールド ガチャポン戦士5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY』は、一転して戦略級SLGの要素の濃いマニア向け作品であった。

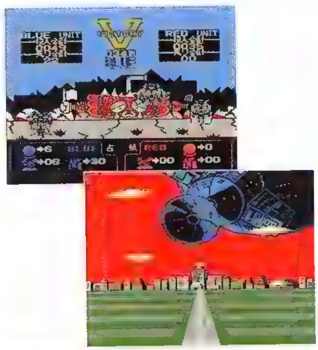


本拠地の守護神である武者ガンダム。『2』まではは唯一のSD系オリジナルユニットである。倒すと自軍の勝利が確定。



オートバトル

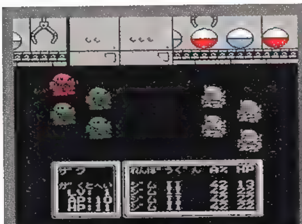
『2』ではバトル開始時にオートにすることも可能。『1』でも裏技でCPU任せにできる。



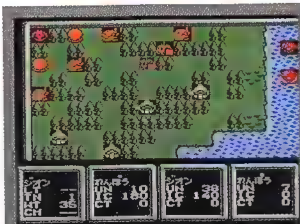
FC最終作



『5』は指揮官に特化したタイプのSLGとなっており、これまでとシステムが大幅に異なる。なお、『ガチャポン戦士』の冠名はこの作品が最後である。

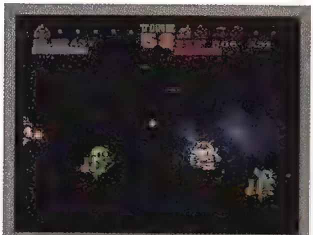


『3』と『4』では戦闘が小隊で行われるようになり、戦い方もコマンドバトルに変わっている。また、『3』から発売元がユタカに移った。

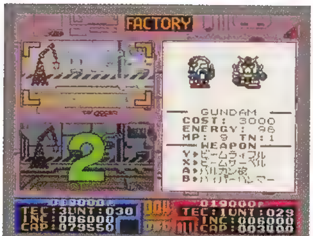


『4』には原作に沿った内容のシナリオをクリアしていくキャンペーンモードが搭載された。これまでの赤・青軍の他に黄軍も登場する。

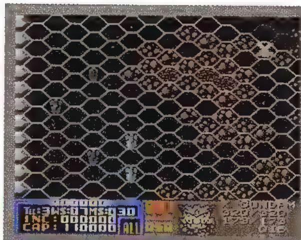
「GX」をピークにクオリティが下降



連動バトル
『X』から導入されたシステムで戦闘を仕掛ける際、隣接したユニットもその対象となった。



『X』ではTECの概念も追加され、そのレベルがMSの生産に影響する。つまり、TECが高いほど高性能の機体が生産可能になるというわけだ。



『GX』に登場した大将機、Xガンダムという名称だが、ガロードの乗るサテライトシステムを搭載したそれとは無関係である。

SFC～PS時代は『SDガンダム』のSLGシリーズも『ガチャポン戦記』から新たなタイトルを掲げるようになり、第1弾として『スーパーガチャポンワールド　SDガンダムX』が発売された。

前作がかなり人を選ぶようなゲーム性であったため、ファンの間からその動向を注目されたが、内容は原点回帰を思わせるものになっていた。具体的には『2』以来となるアクションパートが復活したのである。当然、その中身は進化しており、攻撃パターンが多彩になったほか、隣接するユニットも戦闘の対象となったため、状況によっては1対複数のバトルが勃発する場合もある。同作には色々とバグも多く、拡散メガ粒子砲が使える可変型ユニットは連射が可能になってしまうなど、戦局を変えてしまうバグ技も存在。しかし、アクションに自信がなければ数的不利を作らない配置を心掛ける、といった戦闘の腕前を戦略でカバーする方法を取ることもできた。もちろんその逆も然りで、MSの操作が上手なら戦力差があるユニットに立ち向かうこともできるのだ。また、勢力（軍）も5種類に増加し、プレイヤーは最大4勢力まで選べる。これにより地球連邦とネオジオンの多国籍軍を形成するといったことも可能にしている。

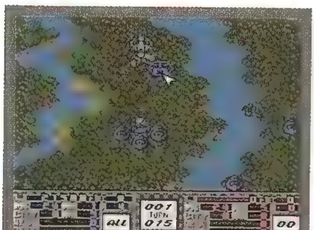
次作からは『ガチャポン』の名前も消えて『G』を頭文字に持つ3作が発売されたが、基本的にはいずれも『X』のゲーム性をブラッシュアップしたものである。『SDガンダムGX』ではシリーズ初となるマップ兵器を導入し、ガンダムで度々見られるタブー的戦術のコロニー落としも登場。さらに大将機にXガンダムとXザク、生産拠点を占領した際に入手できるトルネードガンダムといったオリジナル機体も加わった。トルネードガンダムについてはその後の『GENERATION』シリーズにも度々登場している。

しかし、残り2作に関しての評判は芳しくない。サテラビューに対応した『SDガンダムGNEXT』はCPUが意味不明な行動をしたり、ユニットをあまり動かさなかったりとボリュームの増加に反して重要な部分の作りの甘さが目立つ。PS、SSの『SDガンダムGCENTURY』も、やる気のないCPUの行動が継承された上、セーブ&ロードが長く出来の悪さばかりが目立つ作品になってしまった。

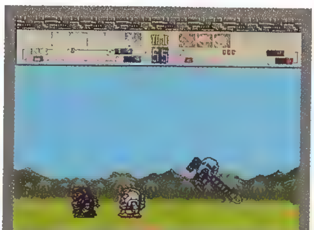
シリーズ作品

スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	SFC
SDガンダムGX	SFC
SDガンダムGNEXT	SFC
SDガンダム GCENTURY	PS･SS



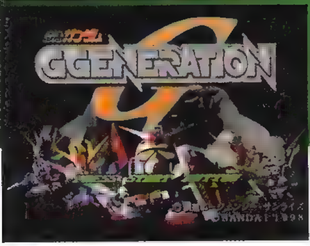


『GNEXT』の問題点は多々あり、戦艦が悲しいくらい弱いというのもそのひとつである。敵の高性能機も戦艦に帰投すれば簡単に[illegible]になる。



前作から開発が変わったせいなのか『GNEXT』はCPUがとにかくいただけない。戦闘に関しても誰を相手にしているのか疑問の行動をする。

SDガンダム GGENERATION



SDガンダム GGENERATIONシリーズ

原作のシナリオにプレイヤーが介入

前項の『ワールド』シリーズの他に『SDガンダム』のゲームは多様化し、主に武者系の『戦国伝』、騎士系の『外伝』シリーズ、そしてスーファミターボで展開された『SDガンダムジェネレーション』の流れを受け継いだ『Gジェネ』シリーズに分類される。

『Gジェネ』シリーズは据え置き機と携帯機で開発元が分かれており、据え置き機はすべてトムクリエイトが制作を行っている。一方、携帯機の方はヴァンガードの開発で、どちらかといえば『ガチャポン戦士』に近い作風である。

据え置きハードから初めてリリースされたのはPSの『SDガンダム GGENERATION』。体面的には『GCENTURY』の続編となっているが中身は別のSLGで、敵を倒して得た経験値でユニットを成長させるシステムがあることから、ターン制のS-RPGともいえるゲーム性である。

メインのゲームモードはシチュエーションモードというもので、原作の内容を再現しつつ、プレイヤーが編成した部隊が戦争に介入していく。ここまでは他の作品にも見られるスタイルであるが、本作の特徴として、志願兵というオリジナルキャラクターを用いて自軍を編成する点があり、その他に一年戦争のシナリオならアムロ…といったように、シナリオに沿ったゲストキャラクターも登場する。

シリーズ作品1	
SDガンダム GGENERATION-ZERO	PS
SDガンダム GGENERATION-F	PS
SDガンダム GGENERATION-F.I.F	PS
SDガンダム GGENERATION NEO	PS2
SDガンダム GGENERATION SEED	PS2
SDガンダム GGENERATION PORTABLE	PSP
SDガンダム GGENERATION SPIRITS	PS2
SDガンダム GGENERATION WARS	Wii
SDガンダム GGENERATION WORLD	Wii
SDガンダム GGENERATION 3D	3DS
SDガンダム GGENERATION OVER WORLD	PSP

このゲストはNPCではなくプレイヤーが操作するが、敵を倒しても経験値が入らないので、育成の対象外となる。これらのシステムは作品によって多少の違いはあるものの、基本的には据え置き機の『Gジェネ』シリーズに共通したシステムだ。また、当シリーズは原作に登場した様々な機体を捕獲、生産、設計して戦場に送り込めるのもファンにとって魅力的な部分である。



シチュエーションモードはストーリーも台詞も忠実に再現。『GGENERATION』ではファーストから逆シャアまで全42のシナリオを収録。



シナリオによっては条件を満たすことでクエストムービーが発生し、それによって強敵との戦闘を回避できる場合がある。

ステージクリア条件



ステージクリアの条件は敵を全滅させるか本拠地を制圧するかのいずれか。ゲームオーバーはその逆であるが、ゲストの死亡が含まれる場合もある。

DATA SDガンダム GGENERATION

メーカー/バンダイ
発売日/1998年8月6日
定価/6800円

対応ハード: PS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ガンダムを取り扱ったゲームは版権の都合上、配信される可能性が低い。しかし、流通量が多めでありシリーズを通して比較的安価に入手しやすい。

出撃編成に悩むほど機体数は豊富

『Gジェネ』シリーズは1作目発売以降も続々と新作をリリースしていき、宇宙世紀シリーズ以外の別世代ガンダムも登場するようになった。

据え置きシリーズの3作目にあたる『SDガンダム GGENERATION-F』はPSの集大成的作品で、ファーストからガンダムXまでのシナリオが個別に用意されている。オマケの部分でも限定版は作品の設定資料など様々な特典が付き、通常版にも映像特典ディスクが付いた豪華なものとなった。なお、PSで発売された作品はデータ互換があり、後発作品に引き継ぐと資金面での恩恵などが受けられる。

『F』の機体に関してはシナリオ作品外から多くの作品がエントリーされており、パーフェクトガンダムといった30代半ばから40代のボンボン読者ならご存じであろうプラモ狂四郎に登場した機体まで参戦している。また、当シリーズから生まれたオリジナルの機体フェニックスガンダムが初登場。クリア後の特典として得られる黒歴史コードを入力すると生産が可能になった。非常に高額なユニットだが、別の機体と掛け合わせることで強力な機体を生み出せるメリットがある。

オリジナルといえば、各シリーズの最強…いや、最凶ユニットもそうである。1作目ではハロ、『ZERO』ではサイコロガンダム、『F』ではサイコハロといったように、原則シリアスなガンダムのストーリーを背景に戦っていく中で、この部分においてはコミカルな要素を取り入れている。しかし、最凶と表記した通り、その破壊力は凄まじく強力で、パイロットの質やクリティカルヒット率に影響するテンション（2作目から採用）の状態にもよるものの、鍛え上げればほとんどの機体を一撃死させられるまさにリーサルウェポンである。これらの機体は後の作品にも登場し名物化していった。

昨今の万人迎合主義に沿って作品が新しくなるにつれて難易度も低下しているように感じるが、シリーズに通じる常套戦術もある。弱い機体やパイロットを安全に育てたい場合は、先に強いユニットで戦艦を叩いて所属ユニットに白旗を揚げさせておけば敵は無抵抗状態になる。通常はここで自軍戦艦にユニットを捕獲させるところを掟破りの処刑を断行し経験値を得るのだ。



マルチシチュエーションモード
『F』のメインモードでは作品別にシナリオの選択が可能に。


アニメ外の作品も出展
ブライトの息子が主人公の閃光のハサウェイなど、アニメ化されていない作品もシナリオに。

PS2から新局面


PS2時代になってからはグラフィックの強化はもちろん、基本を残しつつも作品は様変わりしていった。『GGENERATION SEED』といったガンダムSEEDに特化した作品も存在。

シリーズ作品2

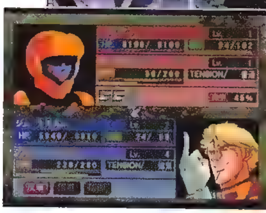
SDガンダム GGENERATION ギャザービート	WS[※1]
SDガンダム GGENERATION ギャザービート2	WS
SDガンダム GGENERATION モノアイガンダムズ	SC[※2]
SDガンダム GGENERATION ADVANCE	GBA
SDガンダム GGENERATION DS	DS
SDガンダム GGENERATION CROSS DRIVE	DS

※1…ワンダースワン　※2…スワンクリスタル


『Gジェネ』シリーズにはオリジナルパイロットが登場する。個々の実力差が結構ハッキリしているため、人選は重要といえる。







ハードの進化に合わせて新要素を続々投入



『WARS』では歴代の主人公からマスターを選んでゲームを開始する。当時の最新作であったガンダム00も登場。

ハードの世代交代でプラットフォームをPS2に移してからは、続々と新しい試みが導入されていった。

PS2作品第1弾となる『SDガンダム GGENERATION NEO』は、戦闘シーンがフルポリゴンで描かれる、パイロットテンションが上昇した際にアイコンの表情が変化するなど、ハードの性能に沿ったヴィジュアル面の強化が図られた他、シナリオもオリジナルストーリーを用意してきた。また、シナリオは分岐型となっており、ステージ4でアナベル・ガトーのガンダム試作2号機を破壊したか否かでルートが分岐し、その後要所でプレイヤーの選択により進路が変化する。

システムに関してもこれまでの『Gジェネ』とは少し異なり、ブロック数による連続攻撃を可能にした。これは定められたブロック数に達するまで1戦闘で複数の武器を使用できるというもので、コマンド入力の際にビームライフル・ビームサーベル・バルカン…といったようにプレイヤーが枠の範囲内で自由に攻撃パターンを決められる。さらにテンションが超強気になると、スペシャルアタックという強力な技が使用可能になった。パラメーター関連もニュータイプで括れない別世代の作品に配慮してか、サイコミュ兵器の使用に関係するニュータイプレベルが覚醒値に変更された。

そして、次作以降はトムクリエイト版初の携帯機進出を機に『F』のゲーム性を踏襲したものと『NEO』のシステムを受け継いだものに作品が分かれたが、PS2とWiiとのマルチで発売された『SDガンダム GGENERATION WARS』で再び変革が起こった。

マスターユニットはPSP版で導入済みだが、本作ではパイロットのレベルとは別にエースポイントを設定。1ステージで条件を満たすとシナリオが発展していくウォーズブレイクなども採用した。この作品以降もそうだが、ゲーム性は『スパロボ』に近くなった印象を受ける。

仮面の人も勢揃い


[illegible]キャラも勢揃い。しかし『WARS』のカットインイラストは一部タッチが微妙な気が…。



[illegible]に上位版のサイコハロも存在する。『WARS』では比較的早い段階で入手可能。



『WARS』では各作品に登場した主要キャラがスカウトできるため、複数の作品に登場している同一人物を1部隊に集めて出撃させられる。

ウォーズブレイク



『WARS』から採用されたシステム。提示された条件をクリアすると、敵の増援が現れてシナリオが更新されていく。

育成の楽しみ



PS2の後半2作品には特殊アビリティが存在し、能力を伸ばすことで様々な効果を発揮する。ユニットの育成も含めて推しキャラが強くなっていく様子がたまらない。

歴史的大ヒットアニメを戦略SLG化

機動戦士ガンダム ギレンの野望



完成度の高さは発売前から保証されていた

「機動戦士ガンダム」というコンテンツは非常に息が長く、現在でも新作が作り続けられ様々な分野で収益をあげている。しかし、ガンダムの世界観はそれまでのロボットアニメと比較して壮大で奥が深いため、ゲーム化がしにくい部分がある。現在のようにハードの性能が上がり、無尽蔵とも言えるほど容量を使用できれば別であるが、昔は様々な部分で制約があったのである。そのため、ガンダムをテーマにしたゲームには駄作が多く、原作に惹かれて購入して爆死という光景が多く見られた。

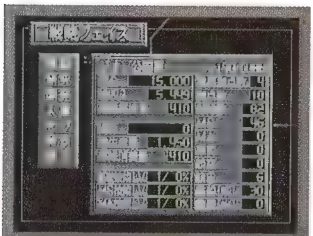
しかし、その様な中でも『SDガンダムワールド ガチャポン戦士』シリーズは低性能のハードでも完成度が高く、もともと戦争がテーマであるガンダムの世界観はウォーSLGと相性がいい、という事実が判明したのである。

本作は機動戦士ガンダムの1年戦争をテーマにしたウォーSLG。しかも、『ガチャポン』のように低年齢層向けではない本格的SLGであり、SLG初心者が手を出すと痛い目を見るかも知れない。だが、ルールを1つ1つ覚えていく気力があれば、システムに慣れることは決して難しくはない。ガンダム愛があれば難なく乗り越えられるだろう。

本作の販売元はバンダイであるが制作はESPが担当。ESPとは聞き慣れないメーカーであるが、要はSSのソフトを制作するための中堅メーカーの集まりであり、ゲームアーツやトレジャー、アルファ・システムなど高い技術力を持つメーカーが集結していた。ガンダムとウォーSLGの親和性が高いことは既に知られており、開発は実績の高いメーカーが担当している。本作の発売は冒険であったようなイメージがあるが、こうしてみると実はかなりヒットの裏付けがあった作品であったことが分かる。実際に本作は発売後も順調に販売数を伸ばし、ガンダムゲームの中でも最良のものという評価を得たのである。

シリーズ作品

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	PS·PSP
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記	PS2
機動戦士ガンダム ギレンの野望 特別編 蒼き星の覇者	WS
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	PSP
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	PS2·PSP
機動戦士ガンダム 新ギレンの野望	PSP



戦略フェイズでは技術力アップやMSなどの開発のほか、パイロットの配属などが行え、一般的なSLGの内政に相当する。



行動設定フェイズでは地球&宇宙の1枚マップ上でユニットを移動させる。また、敵ユニットへの攻撃指示や重要拠点への突入も行われる。

オリジナルムービー



TVアニメ第1話以前のストーリーであるルウム戦役や地球降下作戦などのシーンがムービーで再現されており、地味になりがちなゲームを盛り上げている。

DATA 機動戦士ガンダム ギレンの野望

メーカー/バンダイ
発売日/1998年4月9日

定価/6800円

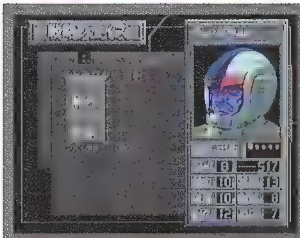
対応ハード: SS

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古価格は非常に安く、追加シナリオを収録した「攻略指令書」とセットで購入しても、1コインで充分お釣りがくる。

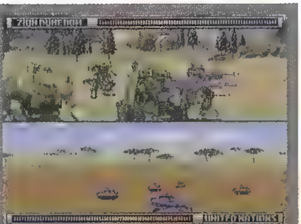
原作を壊さずに高いゲーム性を持つ



MSはパイロットを搭乗させることで、その性能を引き出すことができる。また、階級が高ければ周囲のMSにも影響を与える。

多くのガンダムゲームと異なり、本作の主人公はギレン=ザビ＆レビル将軍である。これは本作が戦略級SLGに属することに起因しており、プレイヤーはそのどちらかの立場となり、ジオン公国or地球連邦軍の指揮をとることになるのだ。アニメではホワイトベースが関わった戦争の局地的な部分しか語られることはなかったが、本作では戦場の全域を把握しておく必要がある。高性能なモビルスーツ（MS）1機では戦況を変えることができないことを、身をもって知ることになるのである。

本作はターン制のSLGであるが、1ターンを複数のフェイズに分けてゲームを進行させている。その中で最初にまわってくる戦略フェイズでは情報の確認や人事、モビルスーツの研究・開発を行うことになる。ジオン軍は地球降下作戦実施直前ながら、



攻撃実行フェイズでは戦闘シーンがアニメーションで再現される。読み込み時間もなく非常に快適だが、当然スキップも可能である。

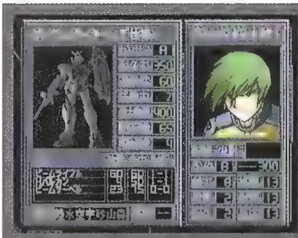


パイロット搭乗機は戦闘前に各キャラ固有のセリフが再現される。また、特定のパイロットが隣接した場合は会話が発生する。

地球での行動に適したMSを開発できていないため、早急に研究・開発を進めなければ地球の重力下では自由に行動できない。連邦軍はさらに状態が酷く、まだMSが開発できていない状態から始まる。一刻も早くV作戦を発動しガンダムシリーズを開発しないと、ジオンの新型MSに対抗できない。だからといってガンダムを量産すればいいかと言えばそうではなく、本作には生産制限が存在し、ガンダムはプロトタイプと完成品の2機しか所有できないようになっている。そのため、無双可能な性能を持ってはいるが戦場全域には手が回らないのだ。

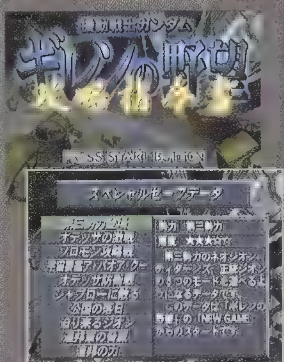
行動設定フェイズでは地球と宇宙のマップ上で部隊を移動させる。この際に敵と接触すれば攻撃をすることが可能であり、攻撃実行フェイズでその様子が表示される。また、オデッサやトリントン、ベルファストといった重要拠点に部隊が潜入すると局地戦マップへと舞台が移ることになる。ここでは敵部隊を全滅させるか敵本拠地を占領することで勝利となり、勝てば重要拠点を奪うことができる。こうして最終的に各陣営の最終拠点を奪えばゲームクリアとなるのである。

とは言え、ゲームはイベントと共に進行していくため、いきなりジャブローに攻め込むといったことはできない。このイベントではガルマを生き残らせる、ランバ・ラル隊に補給を送るなどifも可能。挿入されるムービーと共にじっくりとゲームを楽しみたいものである。



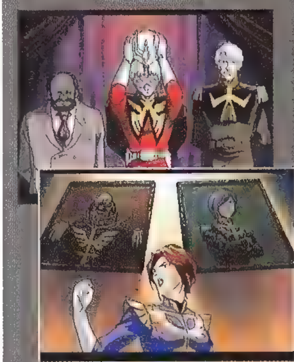
本作オリジナルのMSやパイロットも登場。これらの要素は後のシリーズにも活かされ、史実に組み込まれていった。

攻略指令書



単体でもムービーや設定資料などを見ることができるが、本作の最大の魅力は収録されているスペシャルセーブデータにある。まさに「ギレンの野望」を遊び尽くすためのアイテムだ。

第三勢力



シャアが自らの正体を明かして総帥となるネオ・ジオンや、キシリアがギレンに反旗を翻して建国する正統ジオンなどの第三勢力でもプレイすることが可能。

ストーリーを拡大しシリーズ最大のヒットとなった

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

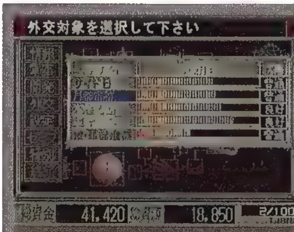


ディスク2枚組の豪華なギレンの野望

1998年に発売された『機動戦士ガンダム ギレンの野望』はセガサターンでの発売、戦略SLGという不利な要素を抱えながらも、20万本を越えるヒットを記録した。そのため、2年後の2000年にはPSで続編『機動戦士ガンダム ギレンの野望　ジオンの系譜』（通称『系譜』）が発売されたのである。当初は単純なリメイクであると思われていたが、実際にはシステムが大幅に改変された新作といっていいものであり、本作によって『ギレンの野望』シリーズのシステムがほぼ完成されたとも言える。

変更されたシステムの中で特に影響が大きかったのは、マップの改変と2部構成という部分である。マップは従来の地球＆宇宙の1枚マップからエリア制に変更。前作が『大戦略』の様にユニットを個別に移動させていく形であったのに対し、本作では複数のユニットをまとめて隣接地域へと送り出すようになった。いわば国盗り型SLGのように、エリアを1つ1つ切り取っていくゲーム性に変更されたのだ。

この変更には否定的な意見も多く、初代の1枚マップへの回帰を望む声も根強かった。そのため、最新作である『機動戦士ガンダム 新ギレンの野望』では初代のシステム（1枚マップ、生産制限など）がいくつか取り入れられている。しかし、『新』が面白くなったかと言えば、それは

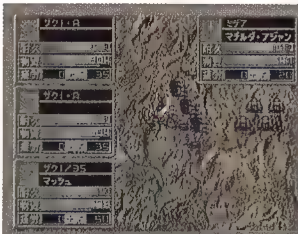


新たに追加された要素である外交。中立勢力と上手くつきあうことで資金を入手したり、他国の兵器の設計図を得られたりできる。

また別の話である。そもそもシステムが良くできていても、AIがそれに対応していなくては完全に活かすことはできない。実際、初代はCPUが重要拠点に引きこもったままで、大規模な攻勢をしかけることは皆無だった。それと比較すると『系譜』はCPUのインチキは増えたものの、敵が積極的に攻撃をしてくるようになり、ゲームとしてはよりスリリングになった。結果としてこのシステム改変は成功だったのではないだろうか。



メイン画面は1枚マップからエリア制へと変更された。前作のシステムは受け継いでいるが、本作オリジナルの部分もかなり多い。



部隊が侵攻した先のエリアに敵がいれば戦闘になる。各エリアには専用のマップが用意されており、敵全滅か全拠点占領で勝利となる。

ジオンDISC&連邦DISC



ゲームの容量増大化のためディスク2枚組での発売となった。しかし、ジオン編と連邦編でディスクが別れているため、ゲーム途中での入れ替えの必要はない。

DATA 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

メーカー/バンダイ
発売日/2000年2月10日

定価/6800円

対応ハード

PS　DC　PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ガンダム関連のゲームゆえ配信の期待は非常に低いが、PS・DC版の中古価格は非常に安い。ただし、PSP版はやや高値で取り引きされている。

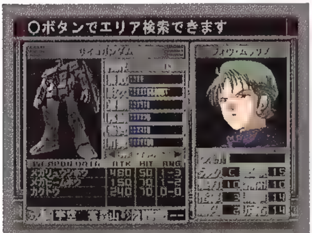
※PS版の発売日・PS版の定価

何だかんだ言っても その完成度は非常に高い



2部構成
第2部ではティターンズやエゥーゴといったZガンダムの勢力が登場する。

もう1つの大きなシステム変更点であるゲームの2部構成で、これまで1年戦争で終了していたゲームが大幅に延長されることになった。具体的には第1部では1年戦争を戦い、それが終了後に第2部へ移行し、ガンダム0083やZガンダム時代を戦い抜くことになる。この際に第1部での戦果がどのようなものであったかによって、シナリオが変化するのが特徴。これには敵本拠地を占領する「完全勝利」、特別エリアを70%以上支配して100ターンを迎える「判定勝利」、70%未満の『判定敗北」の3種類があり、第2部で戦う敵勢力や離脱するパイロットが変わってくる。普通にプレイしていれば完全勝利は難しくないのだが、通常と異なる展開を楽しみたいのであれば、わざと判定敗北を狙ってみるのもいいだろう。



ストーリー的にZガンダムまでを網羅するようになったため、登場キャラと兵器の数は前作から大幅に増加した。

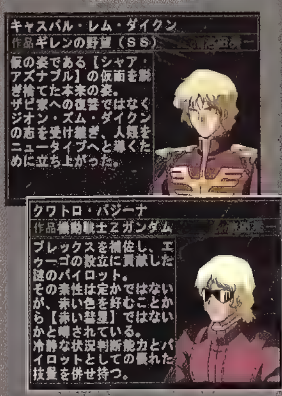


1部から2部へ移行する際にキャラの移動が行われる。また、一部のキャラは所属勢力だけでなく、外見にも変化が起こる。

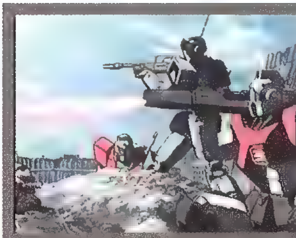
先ほど話に出たパイロットに関しては前作から大きな変化は少ない。このパイロットシステムはユニットによる三すくみが存在しない本シリーズにとって大きな存在であり、戦力を有効に活かせるかどうかもここにかかっている。例えば本作最高峰のMSであるキュベレイは、単体ではファンネルも使えずそれほど恐ろしい存在ではない。しかし、ここにニュータイプであるハマーンが搭乗すると、鬼神の如き能力を発揮するようになり、単機でエリアを次々と落としていけるようになる（本作は前作と違い無双プレイがしやすい）のである。

前作でもネオジオンやティターンズといった第三勢力でのプレイは可能であった。しかし、実際にはパイロットの数が非常に少ないなど、満足できるものではなかった。そこで本作では第三勢力が非常に充実したものになり、その数も多くなっている。また、中には女性パイロットのみを集めた特別編もあり、かなり楽しめるようになっている。ただし、基本的に第三勢力にはイベントが「50ターンイベント」と呼ばれるもの1つしか存在せず、イベントを楽しみに遊ぶプレイヤーには向いていない。その代わりに最終拠点以外は自由に侵攻することが可能であり、戦略SLGとしての自由度はこちらの方が高くなっている。いずれにせよ本作は長く楽しめるSLGであり、いくつかのバグを除けばその完成度は高い。

影の主役



シリーズを追うごとに存在感を増し、主役の座をギレンから奪いさる勢いのシャア。本作ではシャア・キャスバル・クワトロと3種類の姿で登場する。



ムービーもパワーアップ
全体的なボリュームアップの結果ムービーも増え、後のシリーズで使い回されることになる。

第三勢力の増加



ティターンズやエゥーゴといった既存の勢力に加え、ガルマが戦死しなかったらというifの新生ジオンなども参戦。また特別編では特殊なシナリオも楽しめる。

システムの大幅変更を行いマンネリからの打破を狙った

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオン独立戦争記

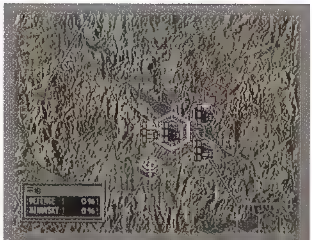


内政面にも力がいれられた

『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』は50万本を越えるヒットとなり、ガンダムSLGが売れることを証明した。そして、その余勢を駆って2年後に発売されたのがこの『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記』である。ハードはPSからPS2へと移行し、高性能ハードでどの様なゲーム性が展開されるか、プレイヤーは固唾を呑んで開発を見守っていた。しかし、出来上がった作品は多くのプレイヤーが望んでいたものと異なっており、セールス的には成功したもののファンからの批判が続出。その後のシリーズの発売に長期間の穴を開けることになった。

初代から『系譜』の時点でもシステム的な変更点は多く存在したが、本作における変更はまるでレベルが異なっており、もはや違うゲームだと言えるほどなのである。特に戦闘中心のゲームから内政、外交のほかに配下の忠誠度への心配までしなくてはいけなくなるなど、ゲームが複雑化。行動を制限されることにストレスを感じるプレイヤーが多かったようである。筆者個人的には割と好きなシステムではあるのだが、万人に受け入れられなかったということは、やはり失敗と言っていいのだろう。

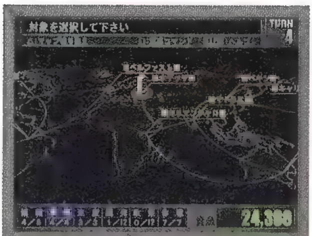
前作までは収入がターンごとに累積していき、自由に使うことが可能であったが、本作では予算配分が必要。



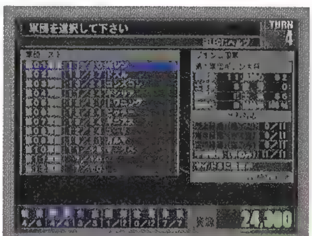
戦闘マップにはそれほど大きな変更はないが、新たに中央拠点が設置された。また、拠点内が0でも防衛レベルによって兵器が配置される。

予算は割り振った範囲内でしか使うことができず、次のターンへ持ち越すこともできない。急にユニットを大量生産したいと思っても、予算の配分を変えた次のターンからしかその効果はないのである。

また、本作では国民が不満を持ったり議会の和平派が力をつけたりする。これらを鎮めるためには政策に予算を振り、議会工作などのコマンドを実行する必要がある。こういった内政もイマイチ不評であった。



システムの大幅な変更に伴いメインマップには重要拠点しか表示されないようになった。これにより拠点から拠点にダイレクトに進行可能。



本作から新たに軍団制が採用され、各軍団長に配属された兵器・パイロット単位で移動を行うようになった。

戦略フェイズ



兵器の改良から軍団の編成、国内政策など戦略フェイズのコマンドが大幅に増加。また、コマンドの実行に必要なポイントは収入によって増加し、税率で振り分けを変えられる。

DATA 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

メーカー/バンダイ
発売日/2002年5月2日

定価/6800円

対応ハード: PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作にもゲーム本編のほかに「攻略指令書」が存在するが、中古価格はそちらの方が高く本編はかなり安価に取引されている。

面白い部分も多いが不満点も多い作品

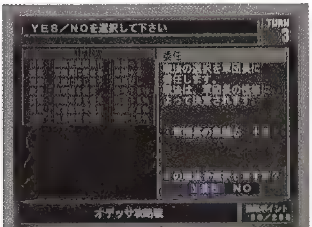


3Dの戦闘シーン

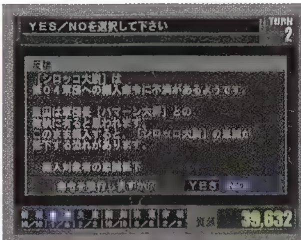
戦闘シーンはやたら長く、接近戦時にやられる側が棒立ちであるなど不満が残るものであった。

システム的な変更点は内政のみではない。これまでバラバラに動かすことが可能であったユニットは、軍団長の配下として集団で行動するように変更された。この軍団にはパイロットも所属しており、所属を変更するとそれぞれの忠誠度が下がることがあるため、軍団を編成し直すには相応のリスクを伴うようになった。また、軍団が戦争に参加する際には策略を使用することができるようになった。これにより、パイロットとしての能力は低いが、策略の能力が高いキャラの活躍の場面が増えた（軍団長としてのみだが）。パイロットとして使用すると弊害をまき散らすゴップや、いまいちその能力を活かしきれなかったマ・クベも本作では才能を遺憾なく発揮できるのだ。

この他にパイロットにはマスクデータで内政と外交の能力も加えられ



パイロットには忠誠心の項目が追加。しかし、戦闘時にプレイヤーが軍団を操作すると忠誠心が下がるシステムが不評であった。



パイロットが不満を持ったり、兵器の生産や改造への提案を出したりもする。よりゲームに人間味が増したが、邪魔に感じられることも多い。

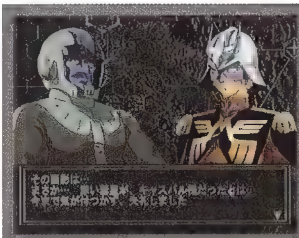
ており、戦略フェイズで様々な提案をしてくるようになった。一見するとあまり役に立たないパイロットも内政面で活躍する場合もあり、「死にキャラ」が減ることにはなったが、一介のパイロットが国政に口を挟むなどおかしな点も多く、このシステムはもう少し改良が必要であっただろう。

そして、本作の最大の売りとも言えるのが、オリジナル編の採用である。本作ではゲームをクリアするごとにifポイントを得ることができ、これを使用することによってプレイヤーオリジナルの軍を作成することができる。これはポイントの範囲内であればかなり自由であり、ギレンとレビルが同じ軍として共闘する、ニュ

オリジナル編



プレイヤーオリジナルの軍を創設し、ifを楽しむことが出来るモード。本編を1度クリアすることで遊ぶことができ、カミーユやハマーンなど、このモード専用のキャラも存在する。



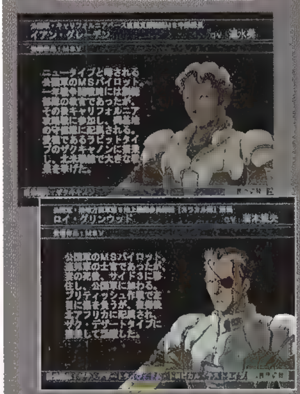
オリジナル編ならではの会話

オリジナル編では通常あり得ないキャラの組み合わせが可能で、専用の会話も用意されている。

ータイプパイロットのみで軍を編成するといった無茶が可能。また、ポイントさえあれば最初から高性能なMSを配備することもできるため、無双プレイが好きな人も納得である。ただし、自力でifポイントを大量にためるのはそうとうな困難が伴い、ためている間にゲームに飽きてしまう。幸いにしてポイントをMAXにする裏技が存在するため、それを使用するのがいいだろう。

こうして本作を振り返ってみると完全なシステム面の失敗というのはないように思える。しかし、様々な部分で作り込みが浅いところが目立ち、少しずつストレスを感じてしまうのだ。その積み重ねによりプレイヤーから拒否反応が出てしまったのだと思える。

MSVからの参入



本作にはMSV（モビルスーツバリエーション）のキャラが多数登場する。しかし、シン・マツナガ、ジョニー・ライデン以外のキャラは本作以降、姿を消してしまった。

携帯ハードへと舞台を移し新たな主役を迎えた新シリーズ

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威



携帯ハードのギレンも なかなか乙なもの

『ジオン独立戦争記』の不評により、長くリリースが途絶えていた『ギレンの野望』シリーズ。しかし、それから6年後の2008年にファン待望の新作『機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威』が発売された。シリーズの長い沈黙を破る開発中の第1報にファンは狂喜し、本作の発売を一日千秋の思いで待ったのである。私事で恐縮だが、筆者は本作の発売と共にPSPを購入。根っからのSLGマニアであり、携帯ハードにはあまり関心がなかった身であったが、本作を布団の中でプレイできることに感激し、以降携帯ハードを見直すようになったのである。

話を戻そう。本作はシリーズ久しぶりの新作であり（その間に外伝がワンダースワンで発売されている）、アクシズを率いるハマーン・カーンに焦点を当てた作品である。しかし、それとは別にプレイをして驚いたことは、本作のシステムが『系譜』そのものだったことである。無論細かい違いは存在するが、基本的には『系譜』のシステムの流用。それどころか、各マップまでもがほぼ同じものを使用していた。しかし、ファンは逆にこの仕様に安堵し好意的な解釈で支持したのである。前作のようにシステムを変更して失敗するくらいなら、『系譜』をそのまま広げた方が面白いというのがファンの本音だったのだろう。かくしてリメイクか新作か微妙な本作は、手抜きと非難されることもなくファンに愛されることになった。



過去最大数のキャラ＆MS

1年戦争からシャアの逆襲までを網羅することになったため、登場キャラは200人以上、MS 5400種類以上にものぼることになった。

本作では1年戦争（1stガンダム）からグリプス戦役（Zガンダム）、第1次ネオ・ジオン抗争（ZZガンダム）、第2次ネオ・ジオン抗争（逆襲のシャア）までを通してプレイが可能。登場MSやパイロットの数も大幅に増加した。また、初期から5勢力でプレイが可能で、以前はイベントがほとんどなかったエゥーゴ・アクシズ・ティターンズにも大量のイベントが追加された。システムは流用だがシナリオは大幅にパワーアップしていたのである。



本編では5勢力でプレイ可能

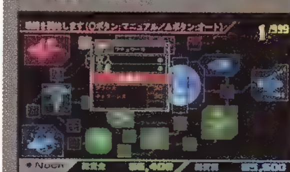
ジオン公国・地球連邦・エゥーゴ・ティターンズ・アクシズの5勢力が選択可能。その他に外伝として8勢力でプレイが可能である。



ハマーン・カーン

『アクシズの脅威』の名前の通り今作ではギレン、シャアと並びハマーンが主役。グリプス戦役時代のシナリオが全体的に厚みを増している。

使い回しのマップ





宇宙＆地球の全体マップから全エリアマップまで『ジオンの系譜』からの流用となっている。言ってみれば手抜きなのだが、ファンからの不満はあまり聞かれなかった。

DATA 機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

メーカー/バンダイナムコゲームス
発売日/2008年2月7日

定価/5800円

対応ハード

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	GBA	[illegible]	PSP	[illegible]

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2009年にはBEST版も発売されており入手は容易である。続編はバグのおかげでゲーム性が少々変わっており、どちらを選ぶかはプレイヤー次第。

※…PSP版の発売日・PSP版の定価

完全版までは許せたが薄っぺらなDLCは許せない



機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V
1年後に発売された完全版的続編。前作の問題点を解消する形のゲームで、システム面は『系譜』の時代から大きな差はない。

『アクシズ』から1年後、再びファンを喜ばせる発表があった。続編『機動戦士ガンダム　ギレンの野望 アクシズの脅威V』の発売である。同作はいわばマイナーチェンジ版であり、完全版商法として批判されることも多い。しかし、ファンとしてはシリーズが順調に発売されることが何よりも嬉しいことなのだ。PCゲームでは拡張パック程度の内容であっても、ファンは嬉々として本作を定価で購入したのである。

『V』で追加された内容として主なものはMSとパイロットの追加。そして、新たな第三勢力であるテム・レイ軍の追加である。また、前作における不満点もいくつか改善されている。特に前作で極端に余っていた資源は資金と交換できるようになり、CPUのAIはより賢くなった。ただし、『V』には通称「指揮バグ」と呼ばれるバグが存在。前作とは異なった戦略をとらなければいけなくなっている（詳しくはネットなどで調べて欲しい）が、中にはこのバグが有利に働く陣営もあり、一概にダメなものとは言えない。システムが少し変わった程度に認識しておけば問題なくプレイが可能だ（このようにファンは本シリーズにかなり甘いのであるが…）。これから本シリーズをプレイしてみたいという人にはこのPSPの2作のどちらかがオススメである。

マイナーチェンジ



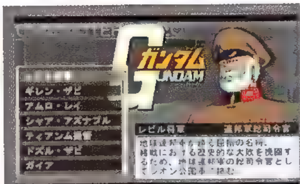
前作からの変更点として「テム・レイ編」のシナリオ追加とキャラ・MSの増加があげられる。その他にも細かい違いは多く、特に敵AIが強化されたことは大きい。



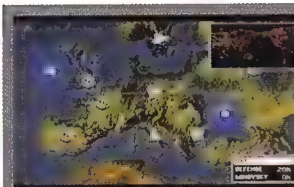
機動戦士ガンダム 新ギレンの野望
2011年発売。『ジオン独立戦争記』以来の大幅なシステム変更があったが、調整不足な部分が目立ちファンから不評を買った。

そして、これまでの長いページを締めくくるのは最新作『機動戦士ガンダム 新ギレンの野望』になる。しかし、最初に断っておくが筆者は同作にかなり批判的である。あまり私情をはさむのは問題であるが、多くの場所で同作の批判を目にすると、概ねファンの声と筆者の考えに差違はないと思われる。ただし、本作を面白いというプレイヤーも存在し、それはシリーズで同作が初プレイという人に多いようだ。

『新』のシステムはこれまでとは異なり、パイロットや司令官などを主人公にしたシナリオも存在する。しかし、このシナリオの作り込みが甘く、初めのいくつかのイベントをこなした後は、同じ展開になるものが多い。また、同作はとにかくゲームバランスが悪く、本当にテストプレイをしたのか疑ってしまうほど。1年戦争ではデプロッグやフィッシュアイが強すぎ、逆シャアではファンネルの威力が強すぎるのだ。極めつけは発売前から有料ダウンロードコンテンツが用意されていたことで、これによりファンは一気に反旗を翻すことになったのである



人物が中心のシナリオ
シナリオが勢力ごとでなくパイロットや指揮官といった人物が中心となった。中にはかなり短時間で終了するものもある。



1枚マップの復活
地上&宇宙は初代SS版と同様の1枚マップに変更された。しかし、CPUが対応できておらず無駄な戦闘を繰り返すなどの弊害が見られた。

サポートチーム



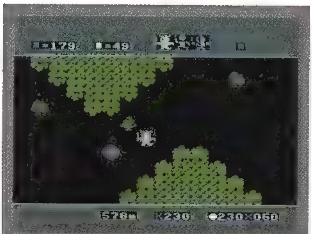
1年戦争&シャアの逆襲以外のキャラはサポートメンバーとしてシナリオに登場させることが可能。ただし、登録にはシナリオクリアで入手可能な歴史介入ポイントが大量に必要。

クソゲーと名作のボーダーライン上に位置する迷作

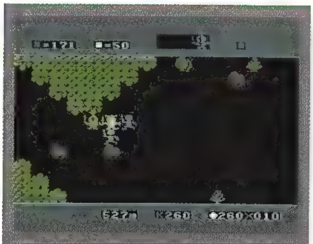
ボコスカウォーズ



ランダム要素がなければあまりに簡単にクリア可能



横スクロールの画面を左へと進んでいき、最奥のボスを倒せばクリア。敵キャラと重なれば戦闘となり自動的に勝敗が決せられる。



木に接触することで囚われた仲間を助け出すことが出来る。また、味方兵士は戦闘に3回勝つことでクラスチェンジし能力が上がる。



運の要素が強い戦闘と、王様がやられると即座にゲームオーバーになってしまう仕様がプレイヤーに嫌われ、クソゲーの烙印を押された。

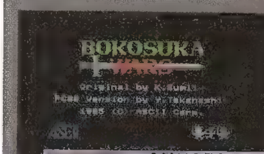
『ボコスカウォーズ』はもともと1983年にX1用ソフトとして発売された。その後各PCに移植され、1985年末に新興ハードの1つであったFCへと移植されたのである。しかし、本作がFC初のSLGだったこともあり、当時のプレイヤーには馴染みのないゲームシステムが理解されず、現在でも本作のことをクソゲー扱いするプレイヤーは多い。実際、細心の注意を払っても理不尽な敗北を喫することがよくあり、運任せの面が強いシステムであることは否定できないのである。

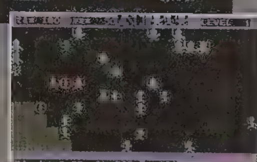
本作の目的はスレン王国軍を操作し、敵であるオゴレス王を倒すこと。画面左へと進んでいけば最終地点にオゴレス王が待ち受けている。画面下部には最終地点までの距離が表示されているため、それを基準にすれば現在の進行具合が判断できる。システム的にはリアルタイム制に近く、アクションゲームのように自キャラを直接操作しながら進んでいく。また、プレイヤー側が停止していても敵キャラは移動し続けるが、敵側から攻撃を仕掛けてくることはない。そのため、上手く敵をかわしながら進んでいけば戦闘を回避できるのだが、キャラの成長のため適度な戦闘は必須となっている。そして、その戦闘は自動的に処理されるのだが、これが非常に大きな問題なのだ。

本作における戦闘はランダム性が非常に強く、キャラの戦闘力があまり当てにならない。最悪、最初の戦闘で戦闘力220のスレン王が戦闘力10の敵兵卒に負けることもある。実際にはキャラ同士に相性が存在したり、無駄な戦闘を避けて進んだりと戦略的な部分は多いのだが、この仕様のおかげでプレイヤーに運ゲーのイメージが定着してしまったのである。

しかし、ゲーム性を完全に理解したうえでプレイすれば、本作はなかなか味があるゲームと言える。入手も容易なため、もう1度遊び直してみるのもいいのではないだろうか。

PC8801版





オリジナルであるPC版はFC版と比較してキャラの数が圧倒的に多い。また、FC版よりも戦略性が高くSLGとしての完成度はこちらの方が高い。

DATA ボコスカウォーズ

メーカー/アスキー
発売日/1985年12月14日

定価/5500円

対応ハード: PC FC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

数多くのPCに移植されており、PC-88版はプロジェクトEGGで配信されている。FC版はアレンジ移植だが入手は容易で中古ソフトの価格も安い。

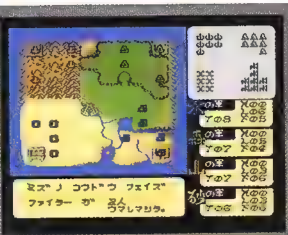
※…FC版の発売日・FC版の定価

当時の子供には理解が難しかった先進的システム

19 ヌイーゼン



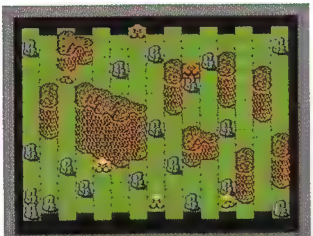
個性的なタイトルに個性的なゲーム性



4種類の種族から1つを選んでゲームスタート。メインマップ上はターン制で4つの陣営がユニットを動かしていき、接触すれば戦闘になる。

FCにおいて独創性の強いゲームを多くリリースしていたソフトプロ。同社は本作発売前にも、ロボットを設計して対戦させる『ブリーダー』を発売しており、FCでは異色の、SLGに力をいれていたメーカーとして一部に知られている。

本作はその個性的なタイトルでも有名であり、『19』という名前を聞いただけではどんなゲームであるのか想像しようもない。せめてもう少し分かりやすい副題をつけておけばよかっただろうと思うのだが、この辺が同社のこだわりなのであろう。

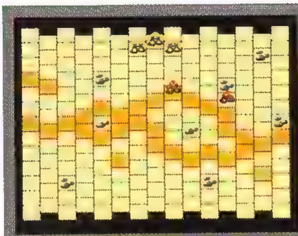


戦闘マップでは予め相手の動きを読んで行動を入力し、両軍が一斉に動き出す方式。CPUの行動を予測することが非常に重要となる。

そして、そのせいもあって本作は順当にマイナーゲームと化してしまっている。

本作はそれぞれ性能の異なる水・森・山・砂の軍を率いて戦うSLG。一応の目的は存在するが、実際には自軍以外の全ての敵を倒せばゲームクリアとなる。メインマップ上ではターン制でゲームが進行し、各部隊を動かしていき敵と接触すれば戦闘に突入する、というありがちなシステムを採用。しかし、戦闘マップ上では非常に個性的なシステムが取り入れられているのである。

戦闘マップではターンごとに自軍のキャラに命令を入力するが、この時点ではキャラは行動することはない。本作ではキャラの命令入力が終了した時点で、全キャラが一斉に行動を開始するのである。そのため、敵の

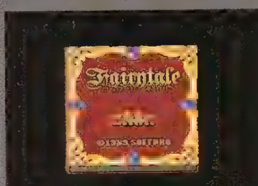


4つの種族には特徴があり、間接攻撃が強い砂の軍は障害物が少ない地形で戦うと有利、などといった戦略も大切だ。

行動を予測して命令を与えないと攻撃が空振りしてしまったりする。このCPUとプレイヤーの読み合いこそが本作を面白くしている部分なのである。

また、それぞれの軍には機動力が高い水の軍、バランス型の森の軍、格闘が得意な山の軍、射撃戦に優れた砂の軍といった個性があり、率いる軍によって戦い方を変えていかなければならない。これもまた本作の楽しみの1つなのである。

フェアリーテイル





『ヌイーゼン』とほぼ同じシステムが採用されている続編的ゲーム。攻めてきたブタを追い払うのが目的で、全5章からなるステージを戦い抜けばクリアとなる。

DATA 19 ヌイーゼン

メーカー/ソフトプロ
発売日/1988年3月4日

定価/2980円

対応ハード

AC VC FC SFC MD PCE
64 SS DC
Xbox GB etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ファミコンのディスクカードで販売されており、販売数が少なかったため現在ではプレミア価格で取り引きされている。

キャンペーンシナリオとユニットの進化が大戦略を変えた

マスターオブモンスターズ

マスターオブモンスターズシリーズ



ファンタジーSLGの日本代表作

ファンタジーSLGの本流とも言える『マスターオブモンスターズ』は、『大戦略』のシステムを流用しつつも独自のゲーム性を作り上げ、人気ジャンルの1つとして定着していった。開発・発売はシステムソフトで、同社は本作よりも先に『ファンタジーナイト』というゲームを製作しており、こちらは2006年に続編が発売されるなど、本作とは異なった進化を遂げている。

前述の様に本作は『大戦略』と同じターン制とHEXマップを採用しているが、その他の部分では異なった点も多く存在する。その中でも特徴的なものはマスターの存在で、これが倒されれば敗北となる重要な人物となっている。そして、部隊の召喚もこのマスターを中心に行われ、塔や城郭の上を移動することもできる。また、マスターは1ターンに1度、大魔法を行使することが可能。敵ユニットを攻撃したり味方ユニットのHPを回復するのに使える。それとは別に精霊を呼び出して直接敵を攻撃することもできるため、本作では配下ユニットのみならずマスターも直接戦闘に介入するシステムになっているのだ。



ファンタジーナイト
ファンタジー系のユニットを使った「大戦略」といったゲームで、『マスターオブモンスターズ』のもとになったゲームでもある。

シリーズ作品

マスターオブモンスターズ2	PC･PS･SS
マスターオブモンスターズファイナル	PC･PS2･PSP
マスターオブモンスターズⅢ	PC
マスターオブモンスターズ4 光と闇の争覇	PC

そして、もう1つの大きな特徴がユニットの進化である。『大戦略』の時代からユニットは戦闘で経験値を得ていたが、本作ではそれが一定の値に達すると上位ユニットへとクラスチェンジを行えるようになった。そのため、マップを連続して戦っていくキャンペーンモードでは、後半に向けてキャラを育てていくことが重要になる。後発のPC-98版では特にクラスチェンジ後のユニットは大切に扱う必要があり、基本的にユニットを使い捨てにすることが多い『大戦略』とは明らかに違うゲーム性を持っていたのである。



モンスターを召喚して戦う
召喚可能なモンスターの数は占領している塔の数に依存。また、モンスターは経験を積むとレベルアップし、特定レベル到達で進化する。



オリジナルはPC-88版
PC-88版は1988年10月発売。システム的にもPC-98版とはやや異なっているが、やはり後発の方が洗練されている。

MD版



PC-98版をもとにした移植版。ダメな移植が多い家庭用ハードの『マスモン』の中で、MD版はかなりの好移植である。操作性は良好でBGMの評価も高い。

DATA マスターオブモンスターズ

メーカー/システムソフト
発売日/1989年9月
定価/不明

※PC98版の発売月

対応ハード

	PC	FC	SFC	MD	PCE
			GC	PS2	DC
Xbox	GB				etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

初代のPC版は入手は難しくないがハードに難がある。プレイ環境を整えやすいのはやはりMD版だろう。ただし、バックアップの電池切れに注意したい。

システムソフトの移植作には要注意

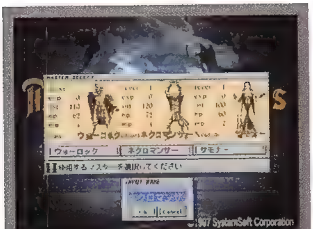


マスターオブモンスターズ 魔導王の試練
Win用に発売された『マスターオブモンスターズ2』のリメイク版。

これまでの『大戦略』シリーズのように現代兵器ではなく、RPGでもお馴染みのファンタジーユニットを使用したことで、『マスターオブモンスターズ』はウォーSLGの間口を広げることに成功。その成功を受けて1991年には続編である『マスターオブモンスターズ2』が製作された。ここではそのリメイク版である『マスターオブモンスターズ 魔導王の試練』を中心に話を進めていく。

同作は完全にキャンペーンモードを中心とした作りになっており、オリジナル5本（そのうち1本は単一マップだが）・追加5本の計10本ものシナリオを遊ぶことができる。また、シナリオ間でデータの引き継ぎも可能になっており、キャラ育成が前作以上に大切になっている。

システム的には塔や城を占領することで支配力を得ることができ、そ



選択可能なマスターは3種類で、それぞれロウ・カオス・ニュートラルの属性を持っている。途中で変更はできないのでよく考えて選択したい。

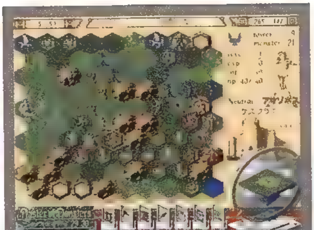


戦闘画面はアニメ調。この画面を見るか何も表示されないかの2択は少々キツい。簡易戦闘画面があればよかったのだが…。

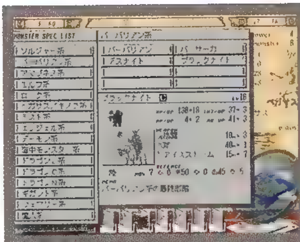
れにマスターの知力を足した値がモンスターの支配力となる。この値を超えてモンスターを支配しようとすると、離反して中立のモンスターになってしまう。序盤はとにかく塔や城の占領を優先して支配力を高めるのがゲームの基本となっているのだ。

『マスターオブモンスターズ』シリーズは家庭用ハードにも多く移植されており、MD版は東芝EMIというかなり危険なメーカーから発売されている割にはなかなかの好移植である。しかし『2』をもとに移植されたPS版とSS版は、表示された命中率と実際の命中率が明らかに異なるなど問題が多く、シリーズの評判を下げる原因となってしまった。

また、シリーズを通しての欠点として挙げられるのが、CPUのAIがかなりお馬鹿で塔を守る行為を全くしないということ。そのためにCPUはすぐに劣勢に立たされるのだが、この状態からユニットの経験値稼ぎをしなければいけないことも苦痛の1つ。作業的な行為が嫌いな人は本



見た目はかなりまともに見えるが操作性はお世辞にも褒められない。せめて画面のスクロールくらいスムーズにさせて欲しかった。



ユニットの数は非常に多く、進化も豊富である。進化にアイテムが必要だが一部のユニットはかなり強力だ。

作には向いていない。

こういった原因のほかに、ファンタジーSLGというジャンルのゲームが、他メーカーからも多く発売されることになったため、次第に本シリーズの人気は低下していく。しかし、これは本作が切り開いていったジャンルが、多極化していったという証でもあるのだ。



シリーズ最新作である『マスターオブモンスターズ4 光と闇の争覇』。見た目もシステムも初代から大きく進化している。

マスターオブモンスターズ ネオジェネレーションズ



SSで発売された『2』のアレンジ移植版。クソゲーとまではいかないものの、かなり微妙な出来である。説明書が不親切であることもマイナスポイントだ。

幅広い層に戦略SLGの楽しさを伝えた

キングオブキングス



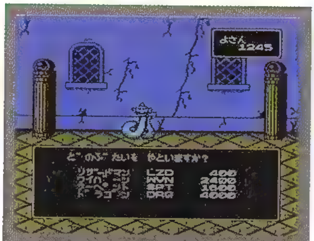
ファミコンにおけるSLGブームの立て役者

1988年はFCにおいてSLGが開花した年であり、前年までほとんど存在していなかったSLGが多数発売されている。それはFCというハードが子供のおもちゃから、大人もプレイするゲーム機へと格上げされ、国民的ブームへと変貌を遂げていったこととも関連している。そして、比較的年齢層が高めであるSLGが家庭用ハードで売れる、という下地ができていったということをも表している。

『キングオブキングス』はナムコから発売されたファンタジーSLGで、同社はこの年、本作よりも先に『独眼流正宗』『三国志 中原の覇者』を発売している。当時のナムコは絶大なブランド力を持っており、この3作はそれまでSLGにあまり興味を持っていなかった層にも強いアピールがあったことは間違いない。そのため、これらのゲームで初めてSLGに触れたというプレイヤーも多く存在し、特に本作のようにRPGでお馴染みのファンタジー世界は、多くのプレイヤーに受け入れられやすかった。

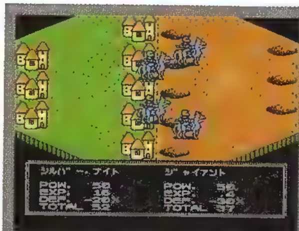
本作のシステムは非常に分かりやすく、町を占領して資金を得て、その資金でユニットを生産するというもの。そのユニットもナイトやドラゴンといった馴染み深いもので、可愛らしい外見とも相まって、SLG独特の難しい雰囲気を消すことに一役買っている。このビジュアル面重視の方向は本作にとって大切な部分であり、もしもPC向けSLGのように数字が羅列されていたら、本作は多くのプレイヤーに敬遠されていただろう。

かといって本作が単純な作品であるかといえばそうではなく、ユニット間の相性に三すくみを取り入れる、ユニットによって得意な地形がことなるなど、ウォーSLGに必要な要素はしっかりと組み込まれている。現在プレイしてみても、その完成度の高さには驚かされる。



キングは城にいれば資金と引き替えにユニットを召喚できる。ユニットはドラゴンやハーピーエルフなどファンタジーでお馴染みのものばかり。


ゲームシステムは至ってオーソドックス。1枚マップ上に部隊を展開させ、敵のキングを倒せばクリアとなる。



攻撃を仕掛けた側が必ず先行になるため有利になる。ただしユニット同士の相性はそれ以上に戦闘結果に影響を与える。

魔法の使用が可能


ソーサラーとモンクはそれぞれ魔法でスケルトンとゴーレムを召喚できる。また、ソーサラーは隣接した敵を魔法で攻撃でき、モンクは食料の補給が可能だ。

DATA キングオブキングス

メーカー/ナムコ
発売日/1988年12月9日
定価/5900円

対応ハード

[illegible]	[illegible]	FC	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	PS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

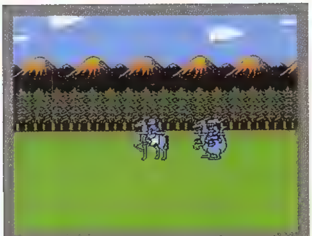
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

PS版は『ナムコアンソロジー2』にアレンジ版と共に収録されているが、中古価格は高めである。FC版はかなり安価に入手可能。

※…FC版の発売日・FC版の定価

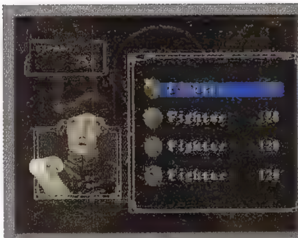
多彩なユニットを大切に育てたい



ナイト・モンク・ソーサラーはレベルがMAXになるとクラスチェンジする。最上位ユニットはいずれも戦況を覆すほど強力だ。



アレンジ版
FC版から10年後に移植・アレンジされたPS版。やや高価なのが難点だ。



異なった性能を持つ4種類のファイターが登場。その他にもケルベロス、ガーゴイルなどの新ユニットが追加されている。

本作のユニットは戦闘に参加することで経験を積んでいき、レベルアップする。特にナイト・モンク・ソーサラーの人間系ユニットはレベルがMAXになれば3段階にクラスチェンジが可能。例えばナイトはシルバーナイト→ドラゴンナイトへとクラスチェンジし、その度に各ユニットとの相性が好転して強力なユニットへと進化を遂げる。また、モンク・ソーサラーはクラスチェンジごとに魔法の威力も強化されていき、ソーサラーの攻撃魔法である「バル」はウィザードに進化後、周囲のユニットに致命的なダメージを与えるようになり、モンクの魔法「ユンク」は食料の補給だけではなく、ユニットの補充も可能になる。これらのクラスチェンジユニットは戦況を一変させられるほどの強さをもっており、ユニットの成長に無関心なCPU戦においては一騎当千的な活躍が見込める。

そしてもう1つの人間系ユニットであるファイターは、非力ながら町を占領できる唯一のユニットであり、その戦略的価値は高い。また、意外にも最終目標であるボスユニット「キング」に対して好相性であり、レベルの上がったファイターは終盤の切り札にもなり得る。その他にも航空ユニットであるハーピーやグリフォン、水地形に特化したサーペントなど個性的なユニットが存在し、多彩な戦略でゲームを進めていくことが可能だ。

本作はSLGとしてはかなりの人気ソフトであったにも関わらず、開発を担当したアトラスが独自にゲームを発売するようになったためか、続編が製作されずにいた。しかし、FC版から10年後の1998年に『ナムコアンソロジー2』が発売されると、そこに本作と共にアレンジ版が収録された。

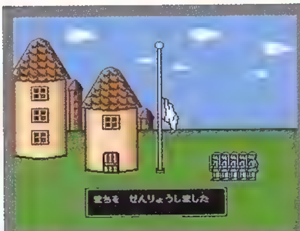
このアレンジ版では見た目以上に操作性も大きく改善され、画面がスムーズにスクロールするようになったほか、引っかかったようなぎこちなさがあったカーソル移動も滑らかになった。また、新ユニットも追加されマップの数も増加している。特にファイターは剣、斧、槍、弓と異なった武装と性能を持つように細分化され、ここにも三すくみの要素が取り入れられている。FC版では少々お馬鹿であったCPUのAIと思考時間が改善されているのも大きな変更点である。

本作は比較的知名度が高い割にFC版とPSのアレンジ版の2種類しか存在しない。恐らく今後も続編が製作される可能性は限りなく0に近いと思われるが、多くのプレイヤー達にSLGの楽しさを伝えた功績は永遠に語り継がれることだろう。

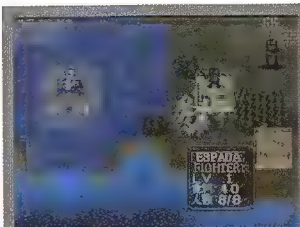
ナムコアンソロジー2



『ナムコアンソロジー2』には『ワルキューレの冒険』『ナムコクラシック2』『パックアタック』のオリジナル版とアレンジ版も同時収録されており長く遊べる。



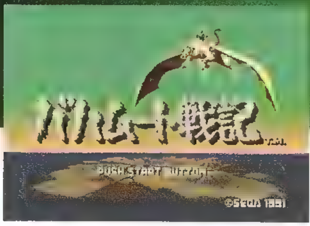
ファイターは最弱最安のユニットながら、唯一町の占領ができる。また、キングとの相性がいいため、育てるのもありだ。



グラフィックはケバケバしい色遣いから目に優しいタッチに変更された。また、操作性などもかなり向上している。

あらゆる選択肢をプレイヤーに委ねたファンタジーSLG

バハムート戦記

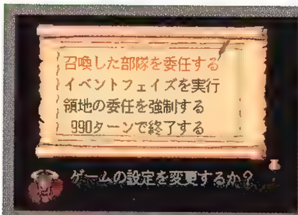


個性的なメンバーで大陸の覇を競う

メガドライブというハードはファミコンやスーパーファミコンと比較してマニア度が高く、プレイヤーの年齢層も高めであった。そのため、意外にも多くのSLGが発売されており、有名シリーズからの移植も多い。そのような中でも本作『バハムート戦記』は数少ないメガドライブのオリジナル作品であり、1991年にセガから発売されている。

本作はバハムート大陸という架空の世界を舞台としたファンタジーSLGであり、プレイヤーは最大で（シナリオによって異なる）8人のマスターから1人を選択してスタートすることになる。その8人のメンツは実にバラエティに富んでおり、フォーリア王家の若き王ジークといった王道系キャラから、少女の様な外見でありながら永遠の命を持つ大魔術師シェルファ、かつて大陸を支配していた悪魔族の王クリムトなどといった、いかにもというキャラが揃っている。中でもシナリオ1でしか選択できないバルマーは、フォーリア王家の創始者でありながらアンデット化しており、外交が一切行えないという異色の存在。どのマスターを選択するかによっても難易度や戦略が大きく異なってくる。

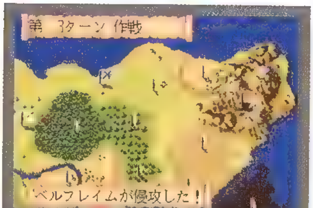
本作のユニットには2系統のものが存在し、その1つがマスターごとに種族が異なる招集部隊である。招集部隊は土地からの収入であるLPを消費して雇うことができ、エル＝モアはエルフ系、ベルフレイムはドラゴン系といったように種族ごとに特徴が異なっている。そして、もう1つの系統である召喚部隊はバルマー以外のマスターで共通であるが、土地によって召喚できる部隊の系統が異なっている。また、召喚部隊はデフォルトのルールではプレイヤーが操作できず、雇うためには戦闘で敵を倒した際に得られるSPが必要である。そして、例外の存在であるバルマーは部隊を招集することができず、アンデット族を召喚して戦い続けなくてはいけないという上級者向けの仕様になっている。



本作は非常に自由度が高く、あらゆるルールを自在にカスタマイズすることが可能。ルールを変えれば全く違ったゲームとして楽しめる。



8人のマスターから1人を選んでゲームスタート。招集部隊・スタート位置などが異なるため、何度も楽しむことができる。



全体マップ＋戦闘マップというオーソドックスなゲーム性。クリアのためには全土を領有する必要はなく自分以外の全マスターを倒せばいい。

簡易戦闘&リアル戦闘



戦闘シーンは上写真の簡易戦闘に切り替えることが可能。また、マスターが参加する戦闘は写真下のリアルタイムアクションにすることもできるのだ。

DATA バハムート戦記

メーカー/セガ
発売日/1991年3月8日

定価/6800円

対応ハード

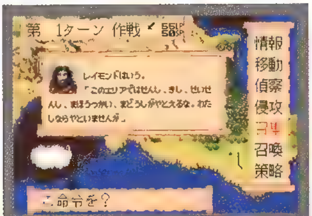
AC	PC	FC	SFC	**MD**	PCE
N64	PS	SS	GC	PS2	DC
XBOX	GB	GBA	DS	PSP	etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

かつてはセガゲーム本舗でWin向けに配信されていたが、既に終了している。現在はWiiのVCで配信されており、中古ソフトの相場も安めである。

自由自在にルールをカスタマイズ可能

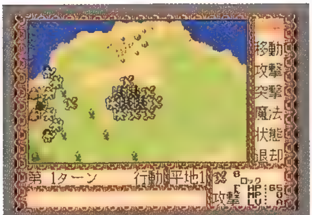


軍師の助言
ジークとバストラルをマスターに選んだ場合は、軍師が行動の助言をしてくれる。また、彼らは真のエンディングにも深く関わっている…。

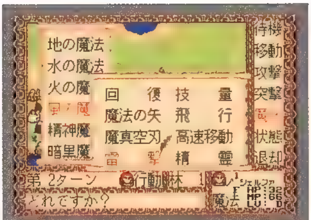
一般的なウォーSLGは1プレイにかなりの長時間を要する。しかし、本作は通常2時間ほどでエンディングを迎えることができる。これは本作のクリア条件が全領土の統一ではなく、自分以外のマスターの撃破となっていることに起因する。また、プレイ中にはCPUのマスター同士が争って一方が敗北して脱落することや、イベントによる襲撃でマスターが死亡してしまうこともあり、実際には全てのマスターにプレイヤーが直接手を下す必要がないのである。だからといって本作が味気ないかと言えばそうではなく、逆に非常にテンポがいいプレイが可能になっている。多数の領地を維持する必要がないこともポイントで、SLG特有の後半のダレがなく、維持の手間がかからない分プレイヤーの負担も小さい。

そして本作において最も素晴らしい点は、プレイヤーがルールの多くを選択できるという部分である。その中には簡易戦闘やリアル戦闘を採用するかといった、ゲーム性を根本から覆すようなものから、前頁で述べた召喚部隊の操作を可能にするかどうかといったことまで、多くの部分をプレイヤーの選択に委ねているのだ。実のところ、何度かプレイすれば上級ルールのデフォルト設定で落ち着くことにはなるのだが、プレイヤーに様々な選択の余地を残してくれているのはありがたい配慮である。例えば魔法が使えず最難マスターであるガイラムをでプレイする場合などは、召喚部隊の操作を可能にしたいところであるし、時にはランダム要素を排除したイベントなしプレイに挑むのもいいだろう。1回のプレイが短いだけに色々なことを試せるのも本作の面白い部分である。

プレイ時間が短いことが特徴の本作はエンディングも非常に簡素なもの。しかし、ジークでプレイした場合のみ真のエンディングを見ることが可能であり、その時に初めてバハムート大陸の真実が語られる。そのためには非常に複雑な手順を踏む必要があるが、ネットなどで調べれば手順はすぐ見つかる。多少の運は絡むが難易度をレベル1にしておけば比較的簡単に真のエンディングにたどり着けるだろう。途中停止が不可能で非常に長時間続くエンディングだが、『バハムート戦記』をプレイするなら必ず見ておくべきである。



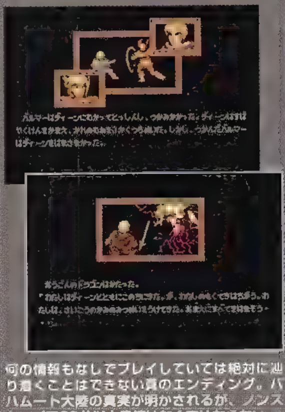
モンスター・人間・エルフなどが入り乱れて戦うHEX戦。肉体派キャラを盾にして後ろから魔法を放つ戦術が有効。



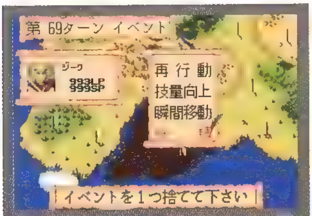
戦闘中は魔法を使用可能
戦闘中に使える魔法は6系統48種類に及ぶ。中にはほとんど役に立たないものもあるが、高レベルの魔法はかなり強力だ。



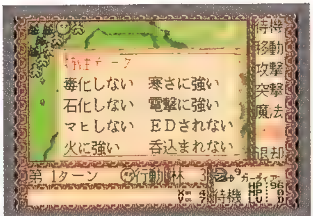
真のエンディング



何の情報もなしでプレイしていては絶対に辿り着くことはできない真のエンディング。バハムート大陸の真実が明かされるが、ノンストップで20分以上見続けなくてはならない。



ターン開始時にイベントが配られる。中には戦況を一変させてしまうような強力なものも存在し、使うか否かはプレイヤー次第だ。



各キャラにはそれぞれ特性があり、攻防に影響を与えている。ちなみにEDとは生命力吸収のことで、勃起不全ではない。

脱歴史ものを図った光栄らしからぬファンタジーSLG

ロイヤルブラッド



初心者を意識したファンタジーSLG

歴史SLGの分野で圧倒的なシェアを持ち、PCゲームから家庭用ハードへとその勢力を伸ばし続けていた光栄。確かに家庭用ハードにおいても歴史SLGの分野は光栄の一人舞台であったが、それ以上の売り上げを目指すためには1つの変革が必要であった。特に家庭用ハードにおいてはヒットゲームの大半がRPGであり、その中でもファンタジー世界を舞台にしたものが圧倒的な人気を保っていた。

そこでファンタジー世界を舞台にし、お得意の国盗りSLG仕立てに作り上げた『ロイヤルブラッド』が発売されたのである。本作はまた新たなプレイヤー層を取り込むことも大きな目的としており、SLG初心者に配慮したシステムとなっている。そしてPCで発売された後、当時主流であった各ハードに移植されていったのである。

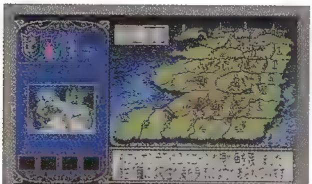
本作の舞台は架空の大陸であるイシュメリアで、国王の横暴に対し反乱を起こした貴族達の戦いがテーマになっている。ロイヤルブラッドとは王家に伝わる王冠のことであり、ドラゴンが封印されている。また、その王冠には6個の宝石がついており、ドラゴンを封印するためにそれぞれ魔術師の魂が宿っている。国王が横暴を極めた時、これらの宝石は野に解き放たれ貴族達の手に渡ったのである。そのため、ドラゴンを擁する強大な国王勢力VS宝石魔術師の助けを借りた貴族の戦いという構図が



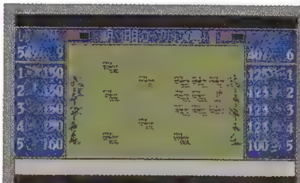
6人の魔術師
各勢力にはそれぞれ魔術師が仕えており、戦闘時には第5部隊として参加させられる。また、傭兵やモンスターをその任につけることも可能。

生み出されており、ゲームの目的は全勢力を打倒し大陸を統一することにある。

システム的にはオーソドックスなターン制を採用しており、内政で国力をアップさせ戦争で領土を増やすという王道的な作りだ。また、初心者への配慮のためパラメーターが簡略化されており、内政は開墾度・防災度・統治度の3種類に、武将の能力も知力・武力・魅力の3種類に集約されている。また国の数も全30とかなり控えめである。

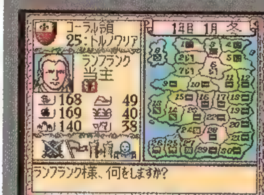


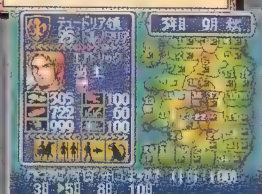
グッド&バッドイベント
内政を疎かにしているとバッドイベントの発生確率が上がる。逆に内政に注力すればグッドイベントが発生しやすくなる。



戦闘画面はコンパクト
初心者を意識して作られているためか、本作の戦闘はかなり単純。兵力が整えばゴリ押しでもクリアが可能だ。

FC版&SFC版





コンシューマー機の移植版もゲーム性はほぼ同じである。FC版は敵の思考時間がやや長めだが、MD版やSFC版は画面も見やすく、かなりオススメである。

DATA ロイヤルブラッド

メーカー/光栄
発売日/1991年

定価/7800円

対応ハード: PC / FC / SFC / MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win版も発売されているがVista以降での動作は未確認。コンシューマー版の方が中古価格は安いため、そちらを購入するのがいいだろう。

※…PC88版の発売年・PC88版の定価

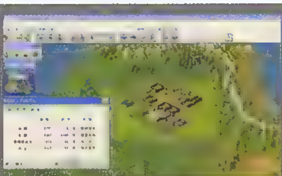
初代と2の繋がりはまったくない



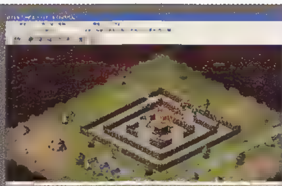
ロイヤルブラッドII ～ディナール王国年代記～
1999年5月に発売された続編。しかし、ストーリーもゲーム性も全くの別物であり、ファンタジーSLGとしての名前を借りたに過ぎない。

『ロイヤルブラッド』の戦闘マップはかなり小さめであり、かなり単純なものである。しかし、兵士以外にも第5部隊として宝石魔術師やドラゴンを参戦させることができ、それらは兵力が少ない内は強大な力を持っている。また、大陸にはオーガ・ワイバーンなどのモンスターが住み着いており、それらと契約することで第5部隊として参戦させることが可能であった。

このように戦闘には一工夫あった『ロイヤルブラッド』だが、初心者に配慮するあまりゲーム性は単調になりがちであった。特に作物と金の相場が安い・普通・高いの3種類しかなく、安い時に買って高いときに売ればあっという間に国庫が一杯になり開墾の意味が薄くなってしまった。こうして得た金で大部隊を雇って攻め込めば、苦労もなく領土を増やしていけるのである。



箱庭系の戦略SLG
広めの1枚マップ上に施設を建てていく箱庭内政が特徴。内政の効果が目に見えるため、非常にやりがいがある。



ファンタジー色満載の戦闘
ファンタジーSLGらしく戦闘中も魔法が使用可能。ヒーリングで味方兵士を回復させたり、神殿魔法で敵に大ダメージを与えたりもできる。

初代から8年後の1999年には続編である『ロイヤルブラッドII ～ディナール王国年代記～』が発売された。しかし、同作はストーリーもシステムも前作とは全く異なっており、とても続編と呼べるものではなかった。ゲームの舞台となっているのはやはり架空の大陸であるが、システム的には当時の光栄が力をいれていた箱庭内政が採用され、ダンジョンの探索などRPG的要素も取り入れられて、これまでの光栄のSLGとは一味違ったゲームに仕上がっている。

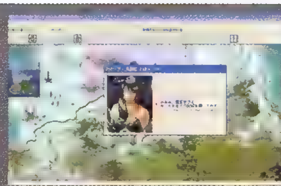
1999年に光栄から発売されたゲームとしては『信長の野望・将星録』や『蒼き狼と白き牝鹿4』で箱庭内政が使用されており、『ロイヤルブラッド2』が同様のシステムを使っているのは必然だとも言える。しかし、中でも本作はファンタジー世界という特徴を活かし、施設変換などのシステムを取り入れることで他の作品とは異なったゲーム性を生み出すことに成功した。

しかし、前作からの8年間のブランクはあまりに大きく、『2』はほとんど注目されることなくマイナーゲーム化。他ハードに移植されることもなく、『ロイヤルブラッド』シリーズは終了することになってしまったのである。

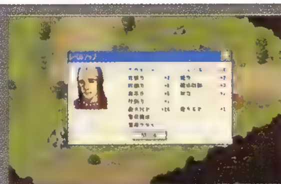
ダンジョン探索



各地に存在するダンジョンには強力な装備が眠っている。また、新たなキャラが仲間になったり、騎士の経験値稼ぎにも利用することができる。

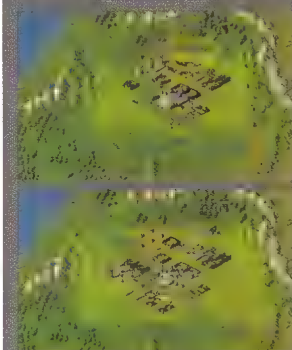


闇の勢力側でのプレイも可能
邪神の復活を目論むアルトゥーリアに乗っ取られたグリムザク帝国でのプレイもあり。ただし、最初から支配都市数が多いため上級者向け。



キャラの成長
キャラは経験を積むことでレベルアップし成長していく。また、レベル15になるとクラスチェンジすることが可能である。

施設変換



特定の施設を正方形に4つ並べて建てると、より効果の高い施設へと変換させることが可能。組み合わせは酒場に立ち寄る吟遊詩人が教えてくれる。

太古の機械文明を描いたウォーSLG

樹帝戦紀



ヒット量産メーカーにもマイナー作品はある

旧エニックスは自社で開発部門を持たないソフト供給メーカーでありながら、発売されるソフトはタイトルを多発せず少数精鋭方針であった。それは『ドラゴンクエスト』シリーズという国民的人気ブランドが生まれたからそのようなスタイルを貫けたともいえるのだが、『ドラクエ』以外の作品も決して知名度が低いわけではなく、露骨に質の悪い作品がほとんど見当たらないのも凄いところである。

ちなみにFC～SFC時代のエニックス作品は、デビュー作の『ドアドア』から最終作の『スターオーシャン』までの年数にして11年間。その期間で他のPCからの移植作や『ドラクエ』のリメイク作などを含めても、僅か34本しか存在しない。

しかし、その中にもマイナー作品も何本かは存在する。本作『樹帝戦紀』もその1本である。同社の『ジャストブリード』のように、FCのハード末期かつ自社の『ドラクエV』に話題を攫われて発売時期が悪かったというマイナー的名作もあるが、本作は雑誌の広告掲載や特集記事が組まれていた経緯もあり、割と力を入れていたに違いなかったはず。本作が発売された1993年の8月は、後の合併先であるスクウェアの『聖剣伝説2』が先に登場していたが、他にめぼしい大ヒット作もなく谷間の月であった。逆にいえば本作を売り込むチャンスであったはずだが、やはりユーザーを選ぶウォーSLGというジャンルが枷となり、宣伝活動が功奏しなかった格好で強烈なインパクトを与えるには至らなかった。ところが往々にしてこういった作品が後年再評価されたりするから皮肉なものである。とはいえ、それは当時から魅力を知っていた古参ゲーマー達がネットを中心に面白さを伝え続けてきたからであろう。現在もマイナーの域は脱していないが、知る人ぞ知る良作に挙げられている。


戦闘時には上記のようなアニメーションが挿入される。とは言えその時間は短いのでゲームのテンポを害するようなことはない。

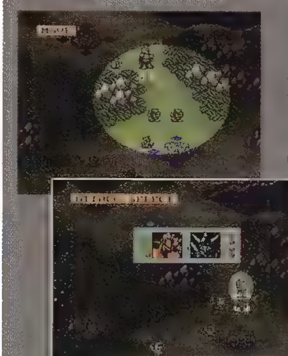


デモ画面であらすじはわかるものの、ゲーム中はストーリーを解説するイベントシーンを挟まないため、世界観がいまいち伝わらない。



ゲームはクォータービューで展開。戦闘はターン制で行われ、敵の本拠地を占領すればステージクリアとなるシステム。

射程と移動


マップがヘックス化されていないため、移動範囲や攻撃射程は写真のように光の円で判断する。すぐに慣れるが始めのうちは少し違和感を覚えるかもしれない。

DATA 樹帝戦紀

メーカー/エニックス
発売日/1993年8月27日

定価/9600円

対応ハード: SFC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

エニックスの作品とはいえ、マイナー色が強く意外にもアマゾンでの取り扱いがなかったりもする。だが、有名中古店なら安価に購入可能だろう。

「ぢゅてーちぇんきっ」でシリアス感が一変する

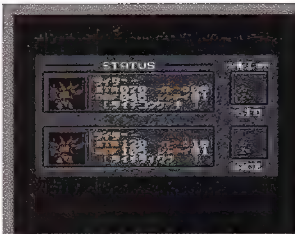


ユニット生産

指揮力＝コストとなっており、ステージ始めに限り数値内でのユニット生産が可能。



敵陣を占領するにはトーイやボビーといったユニットが必要不可欠。従って、ユニットの配置と動かし方が重要視されるゲームである



ACEで能力アップ

ユニットがACEに達すると成長はそこで止まるが、能力の上昇は顕著に。

『樹帝戦紀』はSFC時代にエニックスが発売した唯一の本格SLGであり、開発は同社のPCゲーム『ウイングマン』シリーズを制作したTAMTAM。元々PCゲームが出発点であったエニックスではあるが、RPGで名実を得る以前は作品がADVに寄っている傾向にあった。そのためSLGの提供自体が少ないので、本作はそういった意味でも貴重な作品ではある。

ゲームは敵の拠点を占領していく王道タイプのシステムだが、各ステージにはターン数の制限が定められており、規定ターン以内の占領可能ユニットによる敵陣制圧、あるいは全滅がクリア条件となっている。また、ゲーム中にユニットを生産できるシステムではあるが、指揮値という数値が生産数に影響する上、生産はステージの最初のターンのみに固定される。そのため無駄な移動を省き限られた戦力を効率よく動かしていくスキルが要求される、中～上級者向けのゲームといえる。

ユニットには成長要素があり、経験値を獲得することでACEまで育成すると非常に有用な存在へと成長するため、育成したいユニットを上手くフィニッシュに持っていけるようにする工夫が必要。ただし、破壊されたユニットは二度と戻ってこないタイプのゲームなので、その点にも留意しなければならない。ただ、CPUの思考ルーチンはそれほど賢くできていないため、詰め将棋感覚でコツを掴んでしまえば戦っていけるだろう。なお、ユニットは先に進むほど種類が増えていく仕組みである。

そして『樹帝戦紀』といえば「ぢゅてーちぇんきっ」である。これは筆者がイカれたとかそういうわけではなく、裏技で特定コマンドを入力してゲームを開始するとユニットのデザインがコミカルなものに変更される遊び心を表現したモードを指している。マップやゲーム性はそのままだが、通常モードは硬派なデザインだけにそれがいきなり動物やコケシに置き換わるのだから激しいギャップを感じる。





ユニットには移動に特化したワゴンもあり、バグの一種なのか、これを利用してユニット数が回復するという裏技が使えるステージも。



「ぢゅてーちぇんきっ」モードにすると写真のようにユニットのアイコンが変化。この状態だと戦闘アニメーションが入らない。

飛び道具の脅威



先に進むと自軍もシューターの名称で生産可能になるが、序盤に出現する敵のランチャーは高火力な上に射程からもある、非常に厄介な敵となっている。

SFC末期にひっそりと発売された傑作SLG

幻獣旅団



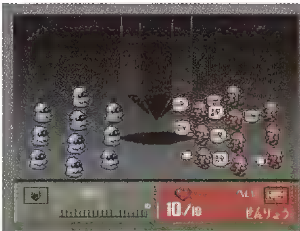
マイナーだが名作はプレミアソフトの基本

1998年というSFC末期にまさかのニンテンドウパワー書き換え専用として発売された本作『幻獣旅団』は、『メタルマックス』シリーズを製作したことでも知られる、クレアテックによって開発されたファンタジーSLGである。ニンテンドウパワーとはフラッシュメモリが内蔵されたカセットを、ローソンに設置されているロッピーで書き換えるサービスであり、かつてのディスクシステムのように低価格でゲームを購入できることが売りであった。そのため、メーカーはROMカセットを製作する資金が必要なく、ローリスクでゲームを販売することができた。しかし、サービスそのものの普及は未知数で、場合によってはゲームの存在そのものが埋没してしまう危険性もあった。

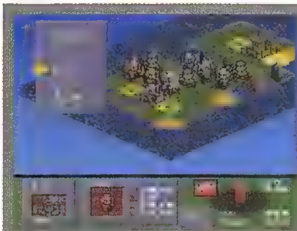
結局のところその危険は現実のものとなり、本作はほとんどのプレイヤーに知られることもなく、マイナーゲームと化してしまった。だが、本作を購入した少数のプレイヤーからは非常に高く評価され、口コミで人気が広まっていった。ただ、もともとの購入者数が少ないという事実は如何ともしがたく、現在ではプレミアソフトとして扱われているのが現状である。

本作の舞台は架空の大陸で、その地にはアースリング・ノアトゥーン・ダゴン・ベロボルグ・ガルガムンの5つの国が存在している。プレイヤーはアースリング王として王国の旧領地を回復していき、最終的には死皇帝スカルカイザーを倒せばゲームクリアとなる。プレイするマップはプレイヤーがある程度まで任意で選択でき、攻略順序を変えることが可能。このことは仲間の加入において大きな意味を持ち、先に水上ユニットであるマーメイドを仲間にしてから水地形が多いマップを攻略するなど、プレイヤーの戦略によって難易度は大きく変わってくるのだ。

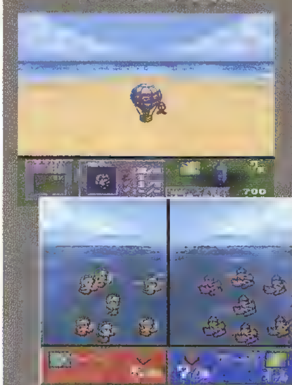

ステージによってはターンごとに[illegible]するといったギミックも存在し、[illegible]ターンを考えた行動が必要となる。



マナリスと呼ばれる施設を占領し、そこから得られるマナの収入でユニットを召喚する。『大戦略』などと同じ王道系のシステムだ。


ストーリーモードの序盤はチュートリアル的な簡単なステージが続く。しかし、中盤以降は難易度がアップし一筋縄にはいかなくなる。

ユニットの変形


気球部隊・カヌー部隊といったユニットは変形することでユニットの特性が変化する。海や崖などに囲まれたマナリスの占領に活躍するユニットだ。

DATA 幻獣旅団

メーカー/アクセラ
発売日/1998年6月1日

定価/2000円

対応ハード: SFC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

ニンテンドウパワーの書き換え専用ソフトのため、現存する数は少なくプレミア価格となっている。また、今後の配信の期待もかなり低い。

1度クリアしてからが本番なのだ



ストーリーモード

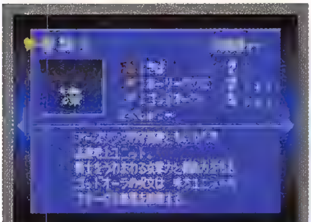
アースリング軍を率いて各地を転戦し、死霊帝スカルカイザーを倒すことが目的となる。

本作のユニットはマナを消費することで召喚でき、そのマナはモノリスを占領することで1ターンごとに入手できる。そのため、できるだけ敵よりも多くのモノリスを占領し、経済的に優位に立つことが攻略の基本となる。これは一般的なウォーSLGにおいても基本であるため、ある程度慣れている人であればマニュアルを見ずともプレイが可能だ。

登場するユニットはファンタジー世界ではお馴染みの顔ぶれが多く、能力や特徴が異なっている。ただし、攻撃力や防御力はマスクデータとなっているため、使ってみるまではユニットの特徴を捉えづらい。この見極めにはある程度の経験が必要だが、弓兵は間接攻撃が可能で空の敵に強い、ゴーレムは防御力が高いなど、ある程度の予測は可能である。

最初のマップでは召喚可能なユニットの種類は非常に少ない。しかし、前のページでも述べたように、マップをクリアするごとにユニットが仲間として加わり、次のマップから召喚できるようになる。ところが、仲間にできるユニットの数は限られているため、中盤以降は新たな仲間を加えるためにこれまでの仲間と別れなくてはいけなくなる。別れた仲間は召喚できなくなってしまうため、ここでの取捨選択が非常に大切な意味を持つことになるのだ。敵として戦った際には強く思えたユニットが、実は非常に使い勝手が悪いことが判明、などということが往々にしておきてしまう。ここも本作の楽しみの1つであるため、初プレイ時は攻略サイトなどを参考にせず、自分の判断でゲームを進めて欲しい。

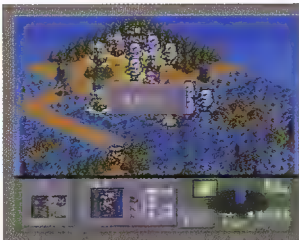
めでたくスカルカイザーを倒し、大陸に平和を取り戻した後でも、本作はまだまだ終わらない。クリア後はこれまでとは異なった仲間の配置で戦う外伝モードのプレイが可能になる。中にはかなり無茶な難易度になっているマップも存在するため、オールクリア後の猛者にはピッタリである。また、名前入力時に各勢力の名前（ダゴンなど）を入力すれば、その勢力の仲間でマップ1からのプレイが可能になる。ここはあえて不利な勢力を選ぶのも一興であろう。そのほかにもマナや移動力が2倍（4倍）になるモードも存在。とにかく本作は骨の髄まで遊び尽くせる優良ソフトなのである。



能力の多くはマスクデータとなっており、一見すると非常に単純な印象を受けるが、実際には攻撃に属性があるなど細かい設定が存在する。

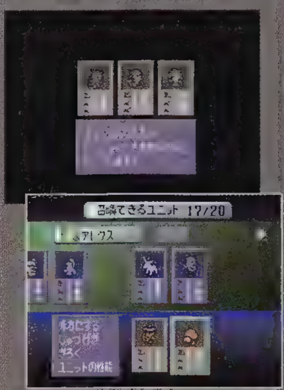


飛行ユニットには弓矢などの遠距離攻撃以外は効果が薄い。ユニットの特性を理解した上で攻撃することが大切だ。



グリンディーバやネクロマンサーといった強力なユニットは、特定のマップを占領勝ちした場合のみ仲間になる。

ユニットの加入



ステージクリア後には新たなユニットが召喚可能になる。ただし、仲間の数は決まっているため定数以上に達した場合はいずれかと別れなければならない。

クリア後の特典



クリア後は収入や移動力をアップさせたモードで遊べる他、裏技で敵軍を使用してのプレイ・フリープレイ・外伝モードが楽しめる。まさに一生遊び尽くせるゲームなのだ。

初心者から上級者まで長く楽しめる

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～



騎士とモンスターが架空の大陸で戦う

知る人ぞ知る名作SLGである本作は、1998年にPS用に発売されたファンタジーSLG。架空の大陸を舞台とし、6ヵ国が覇権を争う国盗り型のウォーSLGである。目新しいシステムはほとんど存在しないが、練り込まれたゲームバランスと丁寧な作りでプレイヤーから支持され、名作と謳われるほどの評価を得ることに成功した。

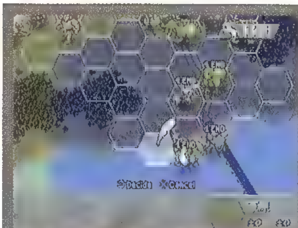
本作はエストレガレス帝国に対抗する5人の君主を主人公にゲームが進行する。しかし、ストーリー的な主人公は確かに5人の君主なのであるが、ゲームの主役はドラゴンやゴーレムといったモンスター達なのだ。本作に登場するルーンの騎士（君主も含む）は、統魔力という数値の範囲内でモンスターを配下にすることが可能。戦場ではルーンの騎士と配下モンスターで部隊が構成され、騎士はモンスター達の指揮官という位置づけになっている。もちろん騎士自体も戦闘に参加することはできるのだが、数のうえからも主役はやはりモンスターである。また、本作では騎士・モンスターに関わらず戦闘で経験を積みレベルアップすることができる。一定のレベルまで上がればクラスチェンジして戦力がアップするため、モンスターと言えど使い捨てにはできない。

戦闘は専用のHEXマップで行われ、最高で3部隊まで参加することができる。モンスターは騎士の統魔範囲の外に出ると能力が大幅に減少するほか、騎士が退却すると部隊全体の敗北となるため、騎士を集中攻撃すれば手っ取り早く敵を倒すことが可能。ただし、本作では騎士とモンスターの育成が欠かせないため、なるべく敵モンスターを全て倒し、多くの経験値を入手した方がいい。特に『グランドエディション』ではモンスターをしっかり育てないと、最後に泣くことになる。

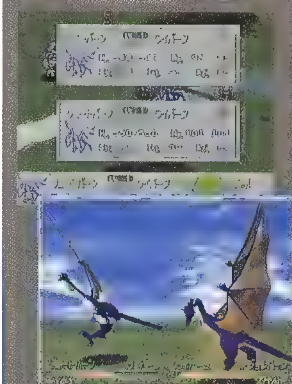


メインマップ上ではモンスターの召喚や部隊の編成・移動が行われる。また、様々なイベントも用意されている。


大陸の中央に覇を唱えるエストレガレス帝国に対抗するために立ち上がった5ヵ国。いずれかを選び大陸全土を統一することが目的だ。


戦闘マップはHEXで構成されておりターン制で進行。ルーンの騎士を倒すことができれば率いていた部隊は撤退する。

3D戦闘シーン


ノーマル版にのみ搭載されている3D戦闘シーン。SLGの戦闘シーンの多くは時間の無駄であり、本作もその例に漏れない。著しくテンポが悪くなるのでOFFにした方がよい。

DATA ブリガンダイン

メーカー/イースリースタッフ
発売日/1998年4月2日

定価/5800円

対応ハード: PS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

ノーマル版は安価だがグランドエディション版はやや高価である。ゲームアーカイブスでの配信は後者なのでダウンロードした方が安上がりに済む。

無駄を省き演出を強化した



ブリガンダイン グランドエディション
オリジナルから様々な改良が加えられたが、出回りが悪く一時期はプレミア価格であった。

オリジナルが発売された2年後の2000年5月にリメイク版である『ブリガンダイン グランドエディション』（GE版）が発売された。主な変更点としてはこれまでCPU専用であったエストレガレス帝国をプレイヤーが選択できるようになったことがある。しかし、敵としては強大であった帝国も、いざプレイヤーが使用するとかなり厳しい勢力であることが判明。これは立地的に大陸の中心に位置することが原因であり、敵と接する城が多すぎて守りすらままならない状態なのである。

そして、もう1つの大きな変更点はムービーの追加である。もともと本作は騎士全員にストーリーが設定されているなど、キャラゲーとしても楽しめる作品であった。GE版ではイベントがムービーで再現されるなど、これまで以上にキャラゲー色が濃くなっており、ストーリーが重視されるようになっているのだ。



配下の騎士をクエストに出せば在野の騎士が仲間になったり、アイテムを入手したりできる。ただし、失敗すると騎士が負傷することもある。

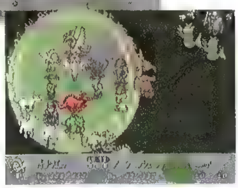
その他にも戦闘で包囲効果が設定されたり、属性の相性が変更されたりなどの細かい変更点も存在する。そして、前頁の最後でも述べたように、GE版では大陸を統一してもゲームは終わらず、戦乱の黒幕であるラスボスとの戦いが待っている。このラスボスはかなり強力なので、騎士とモンスターの育成を怠っていた場合、最後の最後でクリアを諦めることにもなりかねないのである。

オリジナル発売から時間が経ちすぎていたこともあり、GE版の出荷本数はかなり少な目であった。ところが後に評価が再浮上したため、中古ソフトの需要が急増し同作はプレミア価格で取引されることになった。しかし、現在はゲームアーカイブスで配信が行われているため、安価にダウンロードが可能である。



騎士全員に細かい設定があり、ステータス画面で知ることができる。キャラゲー好きも納得の仕様だ。







大陸統一後に戦乱の黒幕との戦闘が追加された。敵は相当に強力なので部隊を育てていないと勝つことは難しい。



騎士には統魔力という能力があり、率いているモンスターの統魔コストがその数値を超えないように編成しなくてはならない。



各キャラは戦闘で経験を積み、一定レベルになればクラスチェンジが可能。キャラを育てることも本作では非常に重要だ。

ムービーの追加





主要なイベントはアニメーションムービーで再現されるようになり音声も追加された。もちろん必要ない場合はスタートボタンでスキップも可能だ。

オリジナルシナリオが無数に存在し無料で遊べる

ファーレントゥーガ



特徴的な絵柄のフリーウェア

一目見たら忘れられない独特なグラフィックが特徴的な本作『ファーレントゥーガ』は、1999年に製作されたファンタジー系SLG。完全なフリーウェアであるため、誰でも無料でダウンロードし、遊ぶことが可能である。制作者は「あとあと」こと荒牧岳志氏（現在はスクウェア・エニックスに所属）。氏は本来プログラマーであるのだが、本作では音楽からグラフィックまで全てをこなしている。しかし、氏はあまり絵が得意ではないようで、本作は優れたゲームシステムを持ちながら外見的に非常に損をしている。もしも外見を理由に本作を未プレイの方がいるのであれば、それは早計である。また、幸いなことに本作は拡張性に優れているため、絵柄は簡単に入れ替えが可能。気に入らなければ変えてしまえばいいのだ。

ゲームのシステムはメインマップ＋戦闘用のエリアマップという構成で、メインマップ上では部隊の雇用や移動をメインに行うことになる。内政も一応存在してはいるが、コツコツと自領を開拓するより、戦争で領土を拡大する方が圧倒的に効率的だ。そのため、待機中の部隊には街開発よりも訓練を指示することが多くなるはずである。また、本作では中立の土地へ部隊を移動させた場合でも、その土地の中立のモンスターと戦いになる。そのため、本作では戦闘回数がかなり多くなる。これらのことからも本作が戦闘中心のゲーム性であることがお分かりだろう。

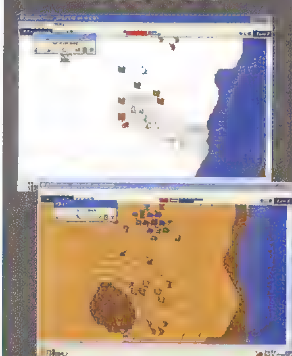
戦闘用のエリアマップはかなり広めで、最大20×2の部隊が入り乱れて戦うことになる。ファンタジーSLGらしく魔法や特殊攻撃を使えるユニットもおり、地形効果も大きいため戦略によっては寡兵で大軍に勝利することも可能だ。また、各ユニットは戦闘で経験を積み、特定のレベルでクラスチェンジする。このため、ユニットを使い捨てにするのではなく、大切に育てていくことが必要だ。


特定のエリアを征服した時などにイベントが発生することがあり人材が仲間になる。また、各マスター固有のイベントも存在。



5本のシナリオに13人＋αのマスターを選択可能。あまりに個性的な絵柄に驚く人もいるかもしれないが、慣れてしまえば問題ない。


架空の大陸が舞台
メインマップは多数のエリアに別れており、各勢力or中立部隊に支配されている。また、エリアによって収入や召喚できるモンスターが異なる。


エリアマップ
プレイヤーの部隊が他のエリアへ進行すると戦闘となり、エリアマップに切り替わる。戦闘中は無駄なアニメーションなどはなく、非常にシンプルながら魔法や必殺技も使用可能だ。

DATA ファーレントゥーガ

メーカー/
発売日/1999年

定価/―円

対応ハード
PC

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ネットで検索すればすぐにダウンロードページを発見できる。誰でも無料で遊ぶことができるため、興味を持たれた方は是非遊んでみてほしい。

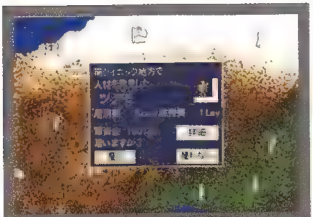
オリジナルシナリオこそ本作の本当の魅力



魔王を倒し王位を継いだ魔導師「ムクガイヤ」と王子である「ゴート三世」を中心にストーリーが展開される。

本作は戦闘が主体のSLGであるが、イベントも豊富に用意されている。そもそも本作はかなりしっかりとしたシナリオのもとに成り立っており、様々なキャラが複雑に絡み合いストーリーを作り出しているのだ。そのため、さすがにリザードマンやゴブリンといった勢力では少ないが、主役級のマスターは多くのイベントに遭遇することになる。また、本作には雇用可能な一般ユニットの他に人材と呼ばれる強力な固有ユニットが存在する。これらは各マスターに固有なもののほか、特定のエリアを占領した場合にイベントが発生し仲間になるものもいる。そういったエリアは敵に先んじて占領したいところだが、ユニットとマスターの種族が違う場合はプレイヤーが操作できないという足枷もある。

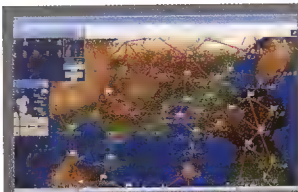
そして本作ではこれらイベントから絵柄、ユニットの能力などほぼ全てを比較的簡単に書き換えが可能に



内政はオートで行われる。訓練・人材捜索・各種開発をエリアごとに指定しておけばOKで、自動的に効果が発揮される。

なっている。そのため、本作には非常に多くのオリジナルシナリオが存在し、中には原型をほとんどとどめていないものもある。この拡張性の高さこそが本作の最大の魅力であり、10年以上にわたって愛されている要因でもあるのだ。しかも原作同様にこれらのオリジナルシナリオも全て無料。一切お金を必要とせずにこれほど長い間楽しむことができるゲームは稀有であろう。

当然のことながらこれらオリジナルシナリオの中には作り込みがイマイチであったり、ゲームバランスが悪いものなども存在する。しかし、ここでも無料であるということがいい方向に働き、気になったシナリオは片っ端からダウンロードして試してみることが可能。プレイしてみて



ストーリーも魅力的

シナリオ5ではほとんどのマスターが滅亡し、ムクガイヤはリッチー化している。また、そこに至るまでのストーリーも秀逸だ。

自分にあったものを探していけばいいのだ。そして、数あるオリジナルシナリオの中で特筆したいのが『バハムート戦記』のリメイクシナリオである。もともと『ファーレントゥーガ』は『バハムート戦記』から大きな影響を受けている（と思われる）のだが、これはその『ファーレン』のシステムで『バハムート』を再現しようという企画。かなりの長期間にわたって続けられている企画だけに、グラフィックやゲームバランスも非常に素晴らしいものになっている。

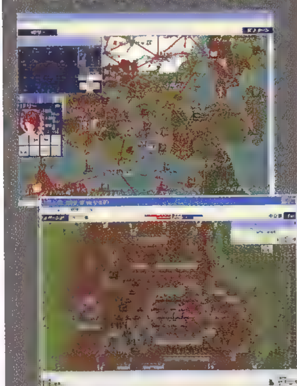
また、オリジナルシナリオだけではなく、本作のストーリーをもとにした『ヴァーレントゥーガ』という全く別のゲームも製作された。こちらも無料でダウンロードでき、本作同様に有志の手で作られたオリジナルシナリオが多数存在する。



スピーディーなゲーム進行

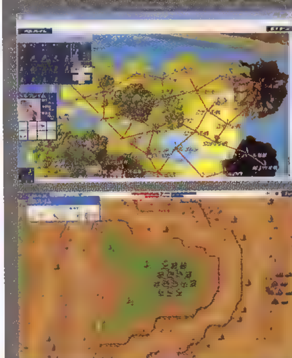
CPUの思考時間は短くCPU同士の戦闘は高速で処理されるため、ストレスを感じることなくプレイすることができる。

オリジナルシナリオ



本作には有志によるオリジナルのシナリオが多数存在する。システム的に大きな変化はないが、マップやグラフィックなどが書き換えられ、マスター・イベントなどの追加もある。

バハムート戦記リメイク企画



P48-49で紹介している『バハムート戦記』を『FT』でリメイクしたもの。企画が立ち上がってから長い年月が経過しているが、何度もバランス調整が成されていて完成度は高い。

地球から離れた大銀河での戦いを描くSFシミュレーションゲーム



スーパーシュヴァルツシルト

シュヴァルツシルトシリーズ

シナリオはいいが戦闘がダメダメ

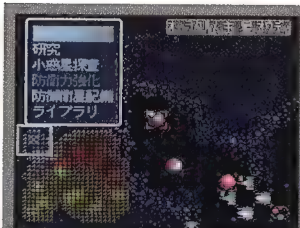
『スーパーシュヴァルツシルト』は老舗PCゲームメーカーである工画堂スタジオによって制作されたウォーSLG。そのオリジナルとなっているのがPC-98で発売されていた『シュヴァルツシルトⅡ 帝国ノ背信』である。同社の歴史は非常に古く、創業は大正5年（1916年）で1982年からコンピューターゲームの開発を始めている。現存する日本のPCゲームメーカーとしては最古参の部類に入り、本作が発売された頃から高い技術で知られていたメーカーである。

本作はコンシューマー機へと移植されるにあたり、オリジナルから幾つかの変更がなされた。特にシリーズ1作目である『シュヴァルツシルト 狂嵐の銀河』は難易度が非常に高く、序盤でゲームを諦める人が続出したため、本作もPC版と比べて難易度は大幅に下がっている。また、CD-ROMの大容量を活かすためにムービーを大幅に増やし、ビジュアル面が強化されている。そして、シリーズの売りであるストーリー性の強さは本作でも健在。序盤から終盤までドラマティックな展開が続き、作業にならないようなプレイが可能である。

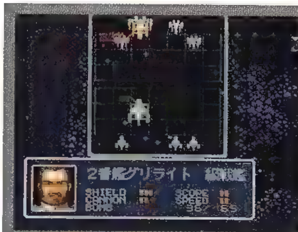
しかし、残念なことに本作はSLG部分がかなり弱く、特に艦隊戦は非常にお粗末なものである。専用の戦闘画面はあまりに小さく戦略を活かせるようなものではない。さらに敵のAIはあまりに意味不明で、射程範囲内に艦がいるにも関わらず攻撃してこないことが多い。まるで、ランダム要素が強いパズルをプレイしているかのような感覚に陥るものであった。

シリーズ作品	
シュヴァルツシルト 狂嵐の銀河	PC
シュヴァルツシルトⅡ 惑星デスペラン	PC
シュヴァルツシルトⅣ THE CRADLE END	PC
シュヴァルツシルトⅤ 真皇誕生	PC

※この他にも多くの外伝作品が存在



ストーリーを追ってゲームが進行するのが特徴。初めはチュートリアル的な小さなマップで難易度も低い。

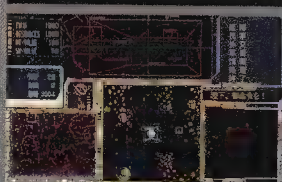


戦闘は専用の画面で行われる。しかし、敵CPUのAIがお粗末で戦略要素は薄く、軽いパズルゲームを解くような感じである。


PCE版の最大の特徴はボイスとムービーにあるが、システム面やストーリーにも大きな違いが存在している。

PC-98版




1989年に発売されたシュヴァルツシルトシリーズの2作目。コンシューマー版よりも硬派なゲーム性だが、シナリオに沿って進んでいく点などは変わっていない。

DATA スーパーシュヴァルツシルト

メーカー/工画堂スタジオ
発売日/1991年12月6日

定価/7800円

対応ハード: PC / MD / PCE

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルである『シュヴァルツシルトⅡ』のPC-98版は入手が難しいが、MSX2版がプロジェクトEGGで配信されている。

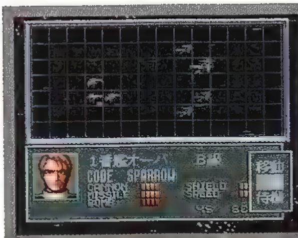
※・PCE版の発売日・PCE版の定価

多少マシにはなったが やはりイマイチ

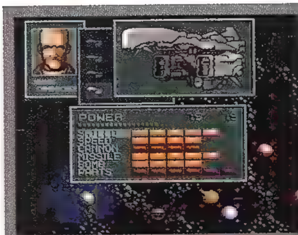


スーパーシュヴァルツシルトⅡ

1992年に発売。コンシューマー機用の第2弾だが、こちらは完全なオリジナル作品である。



戦闘画面は前作からかなり変化。敵AIも賢くはなったものの、こちらの射程から逃げ回るようになり時間がかかるようになった。



戦艦はポイントの振り分けを変えることによって様々な用途に特化させることも可能。ただし、スピードが0だと移動ができなくなってしまう。

続編として翌年に発売された『スーパーシュヴァルツシルトⅡ』は、コンシューマー機専用に開発されたオリジナル作品である。前作ではライトユーザーを意識しすぎたため、システムを簡略化して失敗していたが、本作はそれなりに歯ごたえがある作品に仕上がっている。また、ビジュアルシーンには前作以上に力が入れられており「シナリオシミュレーション」（工画堂が銘打った本シリーズのジャンル）らしい仕上がりになっている。初めは小さなマップで戦闘が繰り広げられるが、中盤以降はマップも広大になっていく。ただし、戦闘画面は常に同じためどうしても戦闘に飽きてしまい、このことが本作の評価を大きく下げる要因になってしまっている。

コンシューマー機でのシリーズはこの2作で終了したものの、PCではその後もシリーズが制作されていき、1992年9月には『シュヴァルツシルトⅢ 惑星デスペラン』が発売される。同作はエンディングがかなりの鬱展開であり物議を醸すことになった。

そして4作目である『シュヴァルツシルトⅣ THE CRADLE END』、5作目『シュヴァルツシルトⅤ 真皇誕生』とシリーズは続いていき、こちらは固定ファンをがっちりと掴み、SF-SLGの人気シリーズとして地位を固めていった。また、本シリーズは外伝作品も多く発売されており、その数はナンバリングタイトルを上回っている。

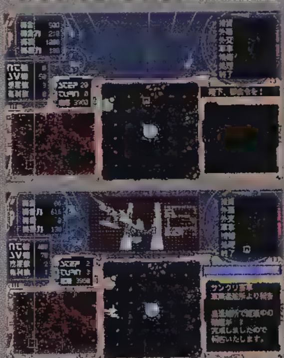
しかし、『Ⅴ』を最後に10年近く新作のリリースが止まっており、実質的にシリーズは終了との見方もある。壮大なスペースオペラが再開される日は来るのだろうか。



ビジュアルシーンが強化

ストーリー性重視のSLGであるため、容量の多くをムービーに使用している。

シュヴァルツシルト 狂嵐の銀河



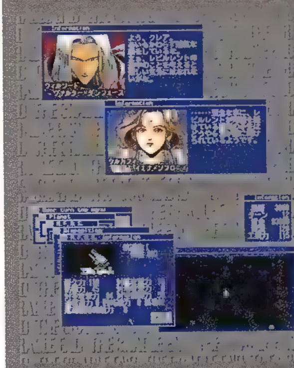
1988年発売のシリーズ1作目。当時としては珍しいSFを題材としたSLG。当時のPCゲームらしく序盤からいきなり難易度が高い。『Ⅴ』の初版に特典として付属している。

シュヴァルツシルトⅢ 惑星デスペラン



1992年発売。Win用のリメイク版が発売されており、比較的安価に入手が可能。グラフィックには定評がある同社だが、本作では特にキャラの顔グラに力が入れられている。

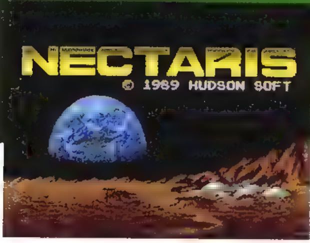
シュヴァルツシルトⅣ THE CRADLE END



1993年発売。写真はPC-98版だがWinのように窓が開く画面が特徴的。敵陣営の国を味方につけることが可能になるなど、シリーズ中で最も外交が重要であった。

ストイックにマップ攻略に挑む味わい深い名作SF-SLG

ネクタリス



派手さは一切ないのだが やればハマる高い戦略性

　ハドソンと聞いて想起されるキャラクターは、おそらくアニメ調で描かれているのではないだろうか。例えば、単品でも長寿シリーズである『桃太郎電鉄』に代表される桃太郎シリーズや、あるいは『天外魔境』に『ボンバーマン』などなど、いずれにしても明るい色調のアニメチックな人気作。それらのイメージが非常に強く、ハドソン＝アニメ調が定着している感はある。

　ただし、それはあくまでキャラクター作品に限ってのこと。ハドソン全国キャラバン（ゲーム大会）の公式ソフトとして知られるシューティングゲームのシリーズや、本作『ネクタリス』のようなSF作品に関しては、硬派な外見の作品もリリースしてきている。しかもそれらは、高い評価を得ているものが多いのが特徴だ。当然ながら本作も例に漏れず、SLGファンの支持率が高いことで知られている作品である。

　では、本作が支持された理由として考えられる最大の要因を挙げておこう。それはやはり、ゲームバランスである。このゲームにはユニットの生産という概念が存在しないため、大軍を作り上げて攻めるような物量作戦が不可能。限られた兵器をどう運用して勝つかを考える必要があるのだが、それが適度に難しいのである。マップは小さいが頭を使わないと簡単に負ける…でも頑張れば勝てる。この勝利を掴む楽しさを味わえる絶妙なバランス。これが最大の高評価ポイントである。

　ストーリーは添え物程度。戦闘画面が地味。マップの総数が非常に少ないなど、初代はマイナス要素もある作品なのだが、これほどコンパクトで上質な宇宙戦争を擬似体験できるゲームは珍しいだろう。

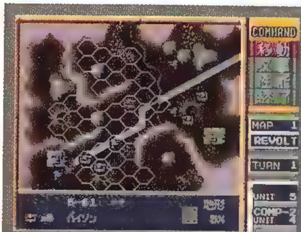
シリーズ作品	
ネオ・ネクタリス	PCE



爆撃機と歩兵が戦っている、はずなのだが高低差がほとんど感じられない。この作品で数少ない評判の悪い部分の代表例である。



ゲーム冒頭に画像付きで政治的なストーリーが流れるのだが、ほぼ意味は無い。プレイヤーの目的は、司令官として部隊を勝利に導くことだ。



この画面がマップ全体である。さすがに後半はもう少し広くなるが、基本的には狭い空間＋限られた兵器でどう戦うか、というゲームである。

中立工場から兵器調達



中立工場を占領することで、内部にある兵器が使用可能になるため、中立工場をいかに迅速に多く占領するかが戦略の基本。ちなみに占領が可能なのは歩兵ユニットだけである。

DATA ネクタリス

メーカー/ハドソン
発売日/1989年2月9日

定価/5800円

対応ハード

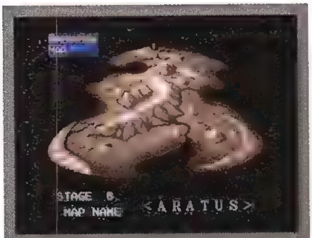
PC　PCE
PS
GB　etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	800MSP

VCの配信はPCE版、GAはPS版、XLAはリメイク版である。また、リメイク版はPS3とWiiでもダウンロード販売されている。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

無駄の無さが良さなので類似作品は作りにくい



ストーリー進行も非常に簡素
戦闘の合間に見るのは、簡単な文章とこの全体マップのみ。他に演出的なものは存在しない。

PCEでの初代『ネクタリス』発売以降、そこから数多くのハードへと移植が行われている。家庭用ゲーム機よりもPCへの移植が多いのが特徴だが、何よりも移植が長い時間をかけて行われたことに、本作の評判の良さが現れているだろう。

89年に初代が登場し、94年に続編である『ネオ・ネクタリス』が発売された後も、初代の移植が終わることはなく、なんと98年になってPS版が発売されたのである。

しかもこのPS版、映像やメインシナリオとは別の部分に手を加えられているものの、その他の基礎部分はオリジナルのまま。安価な復刻版でもなく、初代から9年という歳月を経ていながら、オリジナルテイストの移植作品がリリースされるのは、ほとんど例のないことといえる。

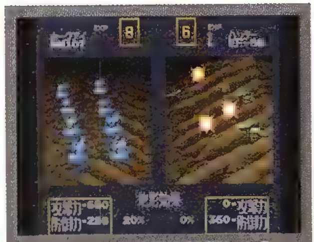
さらには初代から20年が経過してリメイク版が作成されるなど、数字の上でも非常に息の長いシリーズになっているが、広く移植や配信が行われているだけで、実質的なタイトル数は2作だけというのも珍しいところ。移植に際してグラフィックの変更などが行われているのは前述の通りながら、オリジナルの支持が非常に高いせいか、１タイトルが長く広く愛されていることが伺える。

また、初代発売の翌年にはSFCが新ハードとして登場し、大ヒットを記録することになるが、そこに本作がラインナップされることはなかった。その裏にはもちろんメーカー間の事情があったのだろうが、プレイヤーからの移植要望は多かったのだと思われる。その証拠に、タイトルこそ異なるものの、ゲーム性の似通った『アースライト』がSFCで発売され、こちらはこちらでシリーズ化されるほど人気作となった。

不思議な事に、これだけ世間から高評価を得た作品ながら、バージョン違いに等しい『アースライト』以外に、類似ゲームが作られた話をあまり聞かない。その理由として考えられることは、あまりにもベーシックな作品だからだろう。これ以上そぎ落とす部分がないほどシンプルなゲーム性が最大のセールスポイントなので、似た作品を作ろうとすると絵が違うだけの同内容になる。もしくは、余計な要素を加えた雰囲気台無しの作品になる可能性が高いからだと思われる。



歩兵や移動不能な兵器を運ぶことができる輸送車。歩兵の迅速な移動には不可欠だが、防御が弱いので輸送には細心の注意が必要である。



ユニットの特徴を活用しよう
地上攻撃不可の敵を一方的に攻撃中。ユニットの個性を理解していれば戦闘が楽になる。



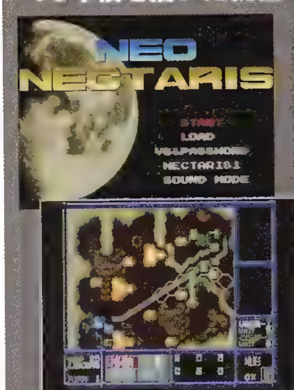
工場内に兵器を収容したところ。生産はできないゲームだが、工場で兵器や人員の補充が可能なので、工場の使い方も勝敗に影響してくる。

潔い降伏で時間を節約



シビアなゲームのため、例えば複数の中立工場を全て先に奪われた場合、そこからの逆転勝利はまず不可能。潔く降伏して、そのマップの最初から始めたほうが時間効率は良い。

10年後を描いた続編



月面と火星で繰り広げられる新たなるネクタリス。新兵器の導入や火星追加による新マップは当然あるが、それ以外は基本的に初代と変わらない追加シナリオ的存在だ。

名作を上手にアレンジしてハードの垣根を超えた代表的作品

アースライト



変更点はデザイン中心で基本のゲーム性は変えず

宇宙が舞台のハドソン製SLGといえば、多くの方が『ネクタリス』の名前を挙げるだろう。硬派な見た目と高い戦略性…例えるなら将棋や囲碁に近いような、シンプルだが奥深いゲーム性で人気を博した名作である。本作『アースライト』は、その名作『ネクタリス』のSFCバージョンといえる姉妹作品だ。

姉と妹の最大の相違点は、外観がゴリゴリのハードSFからアニメ系に変化したことと、ストーリー設定だろう。「ネクタリス」は月面を舞台にした作品であったため、戦場は岩ばかりで悪くいえば暗い雰囲気が漂っていたが、本作『アースライト』は宇宙を舞台に戦うお話。そのため登場するユニットも地上メインと宇宙メインで大きく異なる。加えてパステル調の明るい色彩を採用しているため、外見だけなら姉妹にはとても見えない全くの別モノなのだ。

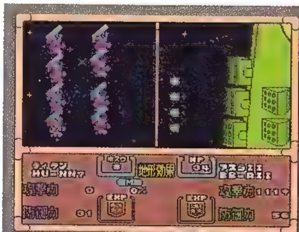
しかし、両方の作品をプレイした人間であれば、そこに同じDNAを感じることができる。そう断言できるほど、戦闘システムやバランスが似通っている両作。簡単に類似ポイントを挙げれば、ユニットの生産が不可能な部分と、詰将棋的な事前戦略の重要性になるだろう。

ユニット生産が不可能な本作において、唯一新たなユニットを入手する方法は浮きドックを占領すること。そのドックを最短で占領するルートを事前に考えるのが面白いのだ。

支援効果や包囲効果によって攻撃力・防御力が大幅に変動する特徴があるため、それも考慮に入れて部隊を進める必要もある。そのためドック占領にプラスして、被害を少なくするための進軍ルートなどを決め、その通りに敵軍を撃破した時の爽快感を味わうゲームといえるだろう。

シリーズ作品

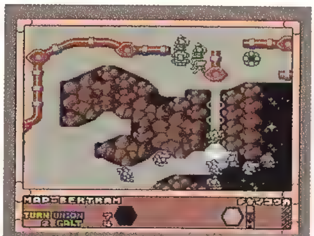
アースライト ルナ・ストライク	SFC



戦艦や空母も登場するため、大型艦船と小型兵器の戦いがある。これは姉妹作品『ネクタリス』にはない本作の特徴のひとつでもある。



戦闘前にマップの攻略ポイントや大まかな進軍ルートが表示されるので、比較的初心者でも進路を迷うようなことはないといえる。



舞台は主に小惑星群と、そこに建造された人工物の上。そのため地上兵器は僅かで、ほとんどが空中に浮いて移動する兵器になっている。

マップで勝利条件が変化



部隊の全滅が勝利条件なら、ある程度守備的な戦法で各個撃破していくなど、条件に応じて戦い方を変えることも重要。戦闘の前に必ず勝利条件を確認してから進軍を始めよう。

DATA アースライト

メーカー/ハドソン
発売日/1992年7月24日

定価/8500円

対応ハード

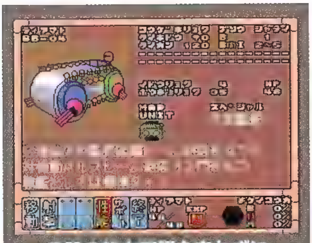
AC　PC　SFC　PCE　PS　SS　GC　PS2　DC　Xbox　GB　GBA　DS　etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

配信や移植とは無縁であるが、幸いにして中古価格は安め。また、続編の「アースライト ルナストライク」も同様である。

基礎まで手を加えるのは挑戦というよりも無謀



兵器の能力確認を忘れずに
対機動兵器と対艦船で異なる攻撃力が設定されているので、能力を確認しておくことが重要。

冒頭から解説しているように、外観やストーリー以外は姉妹作品である『ネクタリス』に近い。そのことに間違いはないが、もうひとつだけ違いを挙げるとすれば、ゲーム難易度の低下ということになるだろう。

タイトルが『アースライト』になり、キャラデザインが角の丸い優しいシルエットになったせい…なのかどうかは不明だが、少し難易度は低めである。シナリオが進んで新しいユニットが登場すると、その新兵器をどう使うべきか学べるようなマップになっており、戸惑うことなく進められるため、難易度が下がっているように感じるのかもしれない。

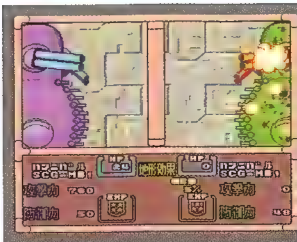
そんな難易度の変化で間口が広がったためか、それとも姉妹作品のネームバリューのおかげか、本作はセールス的にも一定の成功を収め、続編である「アースライト・ルナ・ストライク」が制作されることになる。

SLGファンにとって続編は期待の新作であったが、その内容がお披露目されてからの反応は芳しくないものだった。外観はリアルな方向に転換し、名前を持ったパイロット制を導入するなど、大幅な方向転換が行われていたからである。

すでに述べた通り、簡素過ぎるといえるくらい脂肪を削ぎ落したスリムでシンプルなゲーム性が、初代である『アースライト』の魅力であった。ストーリーはあっても人間が出てこないからこそ、純粋に戦略を楽しめたのである。そこにセリフを放つパイロットが登場し、成長要素まで加え、絵のテイストまでも変えられてしまうと、これはもう続編というより別の作品という他ない。

続編の出来が悪かったという意味ではないが、あまりにも『アースライト』から離れてしまったことでファンの期待を裏切る形になったのは確かだ。それは結果として人気を下げることに繋がり、そしてシリーズはこの2作をもって終焉を迎えることになるのである。

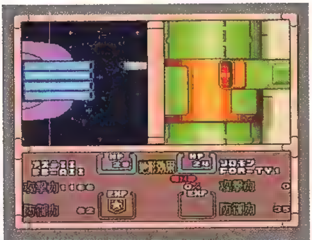
想像して頂きたい。制作陣は『ネクタリス』の姉妹作品というイメージを続編で薄めたかったのではないだろうか。イメージを変えて『アースライト』をオリジナルシリーズにするチャレンジだったのではないかと。そう考えれば続編における急激な路線変更も頷ける。ただ、その挑戦が失敗に終わっただけのことだ。



同じタイプの大型艦船の戦いでも、包囲効果や支援効果によって攻撃力をうまく増強して戦えば、一方的に勝利することも可能だ。

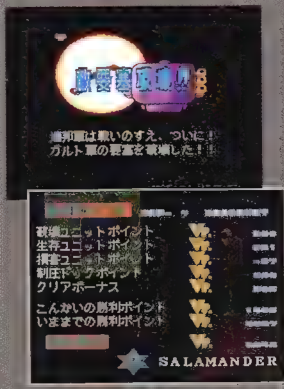


地形によって戦略も変わる
地形によって攻撃力の変動や、通れない兵器もある。コマンドで地形の特徴を確認しておこう。



写真の右側は軍事要塞ソロモン。攻撃して破壊することが可能だが、自軍のソロモンを破壊された場合は敗北になるので注意が必要である。

結果をポイントで評価



撃破した敵兵器の数、制圧したドックの数などにより勝利ポイントが加算され、戦闘終了後に称号が発表される。ただし、良い称号を得たとしても特に何もない。単なるおまけだ。

アースライト ルナ・ストライク



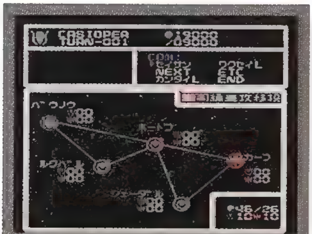
人格のあるパイロットを採用し、成長もすれば専用機も登場するなど、初代とは大きく異なるゲーム性を持つ作品。続編ではなく別名で発売すれば評価は変わっていたのかも……

グラディウスの世界観で構築されたSF-SLG

コズミックウォーズ



1P側は地球軍
2P側はバクテリアン軍



1ターンは生産・司令官募集・編成・ワープ・攻撃・移動・投資の7フェイズに分かれていて、攻撃時のみ敵と交互にユニットを移動させる。

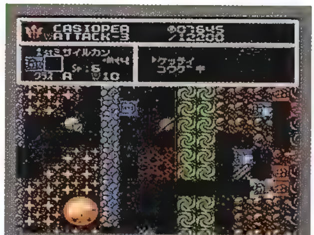
コンシューマー機においてようやくSLGという存在が認められ始めた1989年。メインターゲットが低年齢層であったFCというハードで発売されたのが、この『コズミックウォーズ』である。しかも、宇宙を舞台としたSLGは当時まだあまり存在しておらず、制作したコナミとしても本作はかなりの冒険であったのではないかと思われる。

本作の最大の売りは『グラディウス』の世界観を使用しているということ。どう考えても勝算の薄い本作の中で、唯一計算できたのが『グラディウス』ファンを取り込むということだったのだろう。雑誌広告などでもそのことが強調されていたが、実際にどれだけの効果があったのかは不明。現在でも本作がマイナーゲームであることから考えても、ヒットにはほど遠い売り上げでしかなかったのは間違いないはずだ。



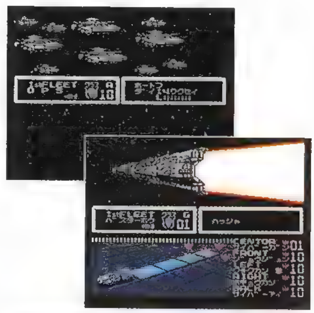
生産可能ユニットは16種類。艦隊にはフラグシップが必ず必要で、ビックバイパーとバトルスーツはワープの際に空母がないと消滅する。

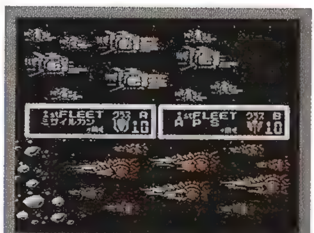
とは言え、本作がダメなゲームであるかと言えばそれは間違いで、当時のFCソフトの中でも本作はかなりの高水準である。それどころか、やたらと複雑で操作性の悪いPCのSLGと比較しても勝っている部分は多い。複数のユニットで艦隊を組み、司令官を配属して運用するという試みや、1ターンを7つのフェイズに分けるシステムなど、かなり先進的である。マップがゴチャゴチャして見にくい、敵の思考時間がやや長いなどの欠点もあるが、今遊んでみても面白いと言える作品だ。



各星には専用の戦闘マップがあり、敵ユニットとの戦闘はここで行われる。一見すると見にくいマップだが、地形効果もあり本格的だ。

しかし、惑星間をワープで移動するというシステムは、どうしても先手が圧倒的に有利になってしまう。CPU戦では大きな問題にはならないが、対人でプレイする場合は先手にかなりのハンディをつけないと、まともな対戦にはならない。





[illegible]ーションはかなりのもの。比較的短時間で終わるが、せっかちな人はOFFにすることも可能。

DATA コズミックウォーズ

メーカー/コナミ
発売日/1989年8月4日

対応ハード
FC

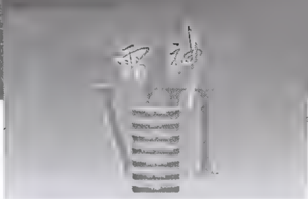
定価/6500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

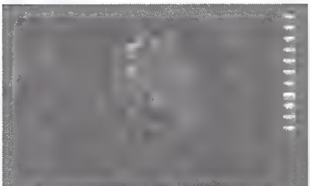
対応ハードはファミコンのみで、移植・続編などはない。中古価格は安価だが購入の際はバッテリーバックアップの電池切れに注意した方がいい。

10年以上前から改良され続けている同人SLGの傑作

雷神Ⅶ



SF-SLGとエロゲーの融合



宇宙を舞台とした戦略SLG
ゲームはターン制で惑星が配置された[illegible]マップと戦闘用のマップで構成される。[illegible]などと同じだと思えば分かりやすい。



戦闘マップは小さめ
戦闘マップはわずか7ヘクスのみ。ここでは戦略よりも艦船の数と強さ、そして司令官の能力がものを言う。



多彩なイベント
プレイ中には様々なイベントが発生。婚姻・世継ぎの誕生といったものから、覇王の暗殺などのマイナスイベントも存在する。

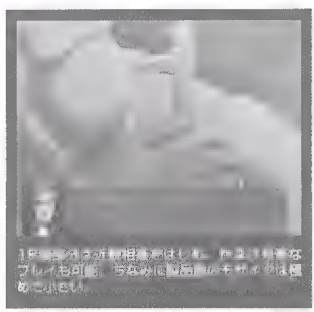
『雷神Ⅶ』は同人ソフトサークルであるMayが制作した18禁SLG。ゲーム名にⅦがついていることからも分かる通り本作は古くから存在するシリーズで、筆者が本シリーズに初めてふれたのは今から10年以上前になる。当時はまだ18禁要素はなく、フリーウェアとして配布されていた。今でも本シリーズの旧作は無料でダウンロード可能であるため、購入しようか迷った際には1度ためしてみるのもいいだろう。

大手メーカーの作品であれば10年以上続くシリーズも珍しくはない。しかし、一介の同人サークルがSLGを制作し、それを10年以上にわたって改良し続けているというのは、他にあまり例を見ないのではないだろうか。また、キャラのグラフィックや設定の多くは昔から使い回されており、10年前と同じ顔を見つけて懐かしく感じられたりもする。

ゲームの舞台となっているのは架空の星系で、そこで覇を競っている覇王のうち1人を選択。最終的には星系の統一が目標となる。システム的にはターン制を採用しており、内政は担当官を決めておけば自動的に実行されるため、支配する星の数が多くなってもプレイヤーの負担は少なくて済む。同様に兵器の技術開発も自動に行われ、技術力が特定の値になれば次世代の艦船や艦載機が配備可能になる仕組みだ。

敵艦隊と接触した場合には戦闘画面へと突入するが、戦闘は自分のターンがまわってきた時にコマンドを選択して攻撃するというシンプルなもの。戦力の低さを戦略で補うというようなことはほぼできない。ただし、この戦闘画面は同じシリーズでもリアルタイムであったりターン制であったりと変更が多く、新作が発売されればまた違ったものになるであろうと想像される。

そしてお楽しみの18禁部分であるが、本作はもともとエロゲーではないため、そちらを目的にしたい方は別のゲームを購入することをオススメする。本作におけるエロは1枚絵が表示されるだけのシンプルなものだが、インモラルなプレイも可能。ほぼ全ての女性キャラに手を出すことが可能で、近親相姦はもとより妊婦とのプレイにもやたらと力が入れられているのが特徴だ。



DATA 雷神Ⅶ

メーカー/May
発売日/2011年3月26日

定価/1890円

対応ハード: PC パソコン

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

前身である『天制覇』などと共にDLsite.comなどでダウンロード販売されている。18禁ソフトであるため、購入時にはご注意を。

SF作家の手による綿密な世界観とシナリオが魅力的

ハイブリッド・フロント

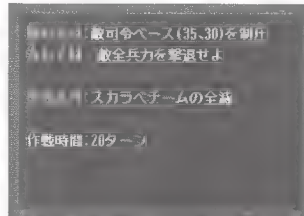


ストーリーと設定に圧倒されるSLG

『ハイブリッド・フロント』は1994年7月にセガから発売されたウォーSLG。監修は日本SF界の重鎮・野田昌宏氏、メカニックデザインに鉄腕アトム（第2作目）のメカデザインなどで知られる青井邦夫氏、キャラクターコンセプトには著名なイラストレーターである末弥純氏を起用するなど、豪華なラインナップが特徴である。これらの制作陣からも分かる通り、本作は非常にストーリー性が重視されたSLGであり、シナリオに沿ってゲームが進行していく。そのため、SLGマニアのみならずSFファンからも高い評価を得ているのである。

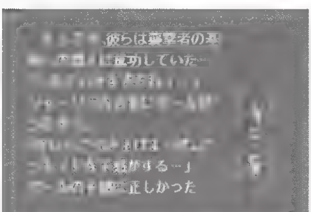
本作の舞台は26世紀の地球。20世紀以降各地で勃発した資源戦争のおかげで地球は疲弊し荒廃していた。そして、地球の軌道上に設立された巨大企業群（コクーン）によって実質的に支配されるようになっていったのである。コクーンは地球を統治するために汎地球条約機構（ピートゥ）を設立。しかし、ピートゥの支配力は限定的であり、物資の輸送などは「運び屋」と呼ばれる武装集団に頼るところが大きかったのである。

主人公は運び屋チーム「ノワール」のリーダーであるシャーリラ。任務の最中に偶然宇宙船から入手したディスクをめぐって、コクーンとピートゥの争いに巻き込まれていく。初めは頼りない戦力だが戦いが進むに連れ仲間が増え、各勢力との三つ巴の戦いに発展していくのである。

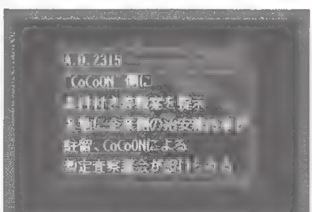


各ステージには勝利&敗北の条件が用意されており、この辺りのシステムも非常にS-RPG的である。

ゲームはステージクリア型のSLGであり、全26ステージをクリアすることが目的となる。各ステージにはクリア条件が存在しているため、開始前にしっかりと確認する必要がある。特に本作はターン数に制限があるため、効率よく敵を排除していかなくてはならないのだ。ゲームシステムは『アドバンスド大戦略』のものを流用しているということだが共通点はあまり多くない。本作ではユニットにパイロットが搭乗しており、その能力によって性能が大幅に変わってしまうのだ。

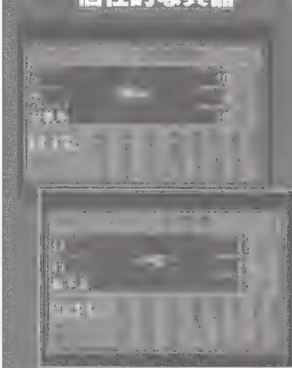


ストーリー性が非常に強く、S-RPGと言っても差し支えがない。物語の舞台となっているのは26世紀の地球である。



大企業の連合によって地球が支配されている。主人公達運び屋はアウトロー的な集団で武装しており、仲間を守るためには戦闘をも辞さない。

個性的な兵器


26世紀という未来の話でありながら、兵器は現行のものとあまり大差がない。しかし、あまりに突拍子もない兵器よりはこちらの方がリアリティがあるのも事実である。

DATA ハイブリッド・フロント

メーカー/セガ
発売日/1994年7月22日

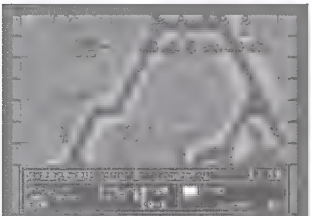
定価/8800円

対応ハード: MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ややマイナーなゲームのため出荷数が少なく中古価格は若干高め。Wiiを所有しているならばVCの配信を利用するのがいいだろう。

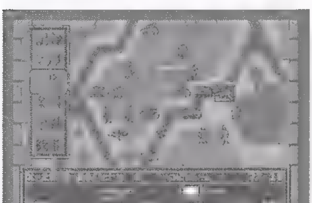
パイロット重視のゲームシステム



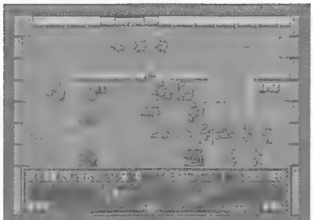
ユニットの生産が不可
見た目は大戦略シリーズに近いが、ユニットの生産ができないことが大きな違い。ユニットは使い捨てではなく修理しながら使う必要がある。

本作ではステージ開始前にストーリーの紹介があり、その後作戦準備画面へと移行する。ここでプレイヤー側の戦力が確認できるのだが、その際にどのユニットにどのパイロットを搭乗させるかが、非常に重要になっている。と言うのも、本作のパイロットは得意分野がかなりハッキリしており、それを考慮した配置をしないとユニットの性能を活かすことはできないのである。また、各パイロットは戦闘で経験を積んで成長していくため、これらの育成は本作では欠かせないものになっている。そして、敵にユニットが撃破された場合は搭乗パイロットの経験値が0になってしまうため、ユニットは大事に扱わなければならない。

こういったシステム上、本作ではユニットの新規生産ができない。初期戦力と増援部隊でステージをクリアしなくてはいけないのだ。そのため、



操作系は同社の「アドバンスド大戦略」によく似ている。システム的には流用部分もあるが、ゲーム性は大幅に異なっている。

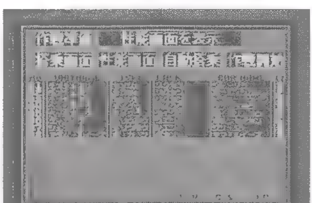


室内マップもあり
一般的なウォーSLGでは存在しない室内マップも本作には登場する。[illegible]障害物が多いのが特徴だ。

本作には応急というコマンドがあり、現在地に関わらずユニットの耐久力を回復させることができるようになっている。この応急を上手く使えばユニットを撃破される危険も低くなるが、応急使用時は移動と攻撃ができないため、乱用すれば制限ターン以内のクリアが難しくなる。この辺のバランスは本作の非常によくできた部分である。

このようにシナリオ・システム共に完成度が高い本作だが、命中率が表示されている数字と明らかに異なるなどのバグも存在。また、中にはゲーム続行が不可能になるバグが発





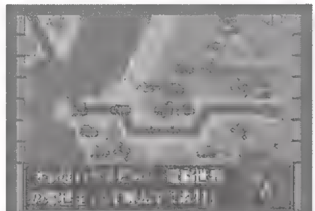
ステージ開始前には自軍の戦力を確認することができる。また、パイロットの搭乗機もこの時に変更が可能だ。



ユニットが機数でなくHPで表示されているのも特徴。HPが0になればユニットは破壊されてしまうが、1でも残っていれば行動が可能。

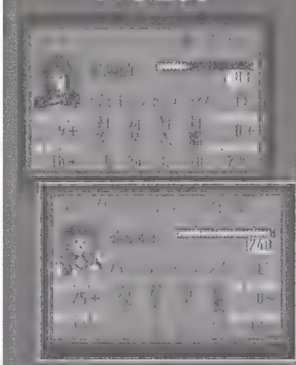
生してしまうこともある。

こうした残念な部分はあるものの、本作はコンシューマー機オリジナルのSLGの中で高い完成度を誇り、多くのファンから名作と謳われている。しかし、発売時期がMDの末期であったため、セールス的には成功とは言えず知名度も低い。本作を未プレイの人も数多くいると思われるが、安価にダウンロード可能な今がプレイのチャンスである。



ステージ中にイベントが発生しストーリーが進行することも。[illegible]しい展開だ。

パイロット

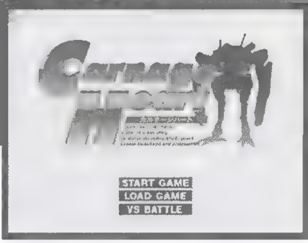


各兵器にはパイロットを搭乗させることが可能。キャラによって得意不得意が存在するため、適材適所な運用が求められ、キャラの育成も重要である。

ソフトとハード両方の設計が求められるエンジニア育成SLG

カルネージハート

カルネージハートシリーズ



プログラムのコツは習うより慣れろ

自分で設計したロボットを戦わせるSLGは意外に古くからあり、コンシューマー機では1986年にソフトハウスから『ブリーダー』が発売されている。そのシステムに多少の違いはあるものの、本作と『ブリーダー』のコンセプトは基本的に同じであり、自分で制作したものを戦わせるという行為は時代を問わず一定の人気を得ているのが分かる。

本作のシステムはロボットを制作するだけでなく、そのプログラムをも作ってしまうもの。ハードとソフト両方の設計をするというのが本作の売りなのである。また、本作はウォーSLGとしての特色も強く、制作したOKE（オーバーキルエンジンの略で本作に登場するロボットの総称）を工場の生産ラインに乗せ量産し、敵本拠地に向かって進軍するというものであった。また、OKEのパーツや機体を取り扱っている会社との折衝なども必要である。その反面ストーリー性は低く、後の作品と比べると非常に地味な印象を受ける。

本作に登場するOKEの種類は4系統12種類存在。汎用性が高く接近戦に優れる2脚型、動きは遅いが重装備が可能な4脚型、耐久力と積載量に優れるが回避に難のある車両型、耐久力は低いが3次元の回避が可能な飛行型と、それぞれ特徴が異なるため、性能に応じてプログラムも変えていかなければならない。とにかく地味だが熱中度の高いゲームであるのだ。

ハードの設計を理解するのは簡単であるがソフトの設計はそうはいかない。プログラム自体はチップを並べていくだけなのでそれほど難しいものではないが、自分が想定していたプログラムが実戦で上手く作動するかは別問題。たった1つのプログラムの綻びのせいで、OKEが明後日の方向へ行ってしまうことはよくある。とにかく、何度もプログラムを作り直し、検証のうえで改良を重ねていかなければ強いOKEは作れない。そうすることで段々とプログラムの根幹が見えてくるはずだ。

シリーズ作品

ゼウス カルネージハートセカンド	PC･PS
ゼウスII カルネージハート	PS
カルネージハートポータブル	PSP
カルネージハート エクサ	PSP



無人のロボット兵器であるOKEを生産し敵と戦っていく。しかしOKEは無人ゆえに戦闘時にプログラム通りにしか行動してくれない。



初代ではプログラム以外に戦略要素も重要であった。また、OKE本体やパーツ購入のため、メーカーとの付き合いも重要である。

OKEのソフトをプログラム



プログラムはチップを並べていくだけだが、理論的思考が非常に重要になっている。OKEの強さは本当にプログラム次第で、学習と思考が1にも2にも大事なのである。

DATA カルネージハート

メーカー/アートディンク
発売日/1995年12月8日

定価/6800円

対応ハード: PS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

本作のマイナーチェンジ版である『カルネージハートEZ』ほか、2作目3作目も配信が行われている。また、中古ソフト自体も安価である。

シリーズが進化し OKEの種類も増加



ゼウス カルネージハートセカンド

1997年に発売された2作目。以降のシリーズに大きな影響を与えた。

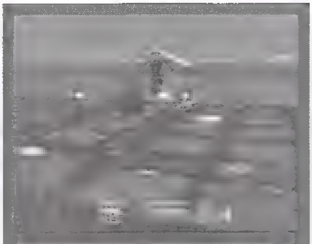
続編である『ゼウス カルネージハートセカンド』ではストーリー性が大幅に強化され、マップクリア型のシステムに変更された。また、OKEの種類も増加し新たにホバー型のOKEが加わった。OKEの中には特殊な動作を行うことができるもの、盾を持ち敵の攻撃を防げるもの、犬の形をしたトリッキーな動きのものなど個性的なものが増え、これまで以上に特性を理解することが必要になった。

そして、同時に初心者への間口を広げるために、『ゼウス』ではストーリーの前半でOKEの制作を1から学ぶことができる。また、各キャラからサンプルプログラムをもらうこともできるため、それを自分のプログラムに組み込んだり、参考にしたりすることが可能だ。プログラム制作時の操作性もかなり改善されたため、これから『カルネージハート』に触れてみたいという人は『ゼウス』からプレイしてみるのがいいのではないだろうか。

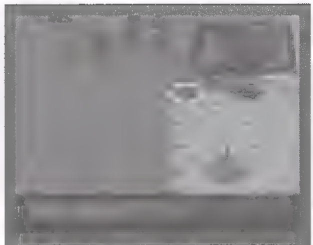
ちなみに『ゼウス』ではストーリーに分岐があり、地球連合軍にとどまるか反乱軍に身を投じるかという選択がある。この分岐によって使用可能なOKEが限られてしまうため、1度のプレイでは全OKEにふれることはできない。

3作目となる『ゼウスII カルネージハート』は『ゼウス』からストーリー的な繋がりを持ち、OKEもほとんどが共通であるなど純粋な続編的作品になっている。前作の主人公などが登場するため、継続してプレイすることが前提に思えるが、意外にもチュートリアルがしっかりしており、初参戦のプレイヤーも安心である。

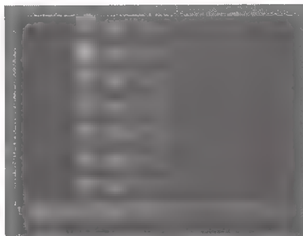
その後は主にPSPでシリーズが展開しており『カルネージハートポータブル』と、その続編の『カルネージハート エクサ』が発売されている。この携帯機用の2作からは無線LANやネット回線を通じてOKEのデータのやりとりが可能になったため、これまで以上にOKEの制作が盛り上がることとなった。また、2011年にはアイテム課金制のブラウザゲームも登場したが、こちらは短期間でサービスが終了し現在ではプレイすることはできない。



OKEは前作から総入れ替えで22種類存在。ホバー型が新たに追加され、本作のOKEが後のシリーズのスタンダードとなった。



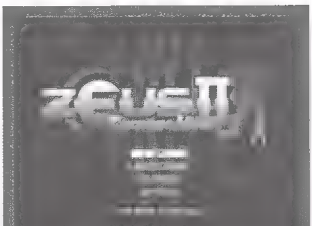
戦闘画面に突入する前のOKEの配置も重要な要素。少数の[illegible]に有利になる。



あらかじめ用意されたマクロを組み合わせてもOKEは動くが、プログラムを面倒に感じる人に本作の面白さは理解できないであろう。



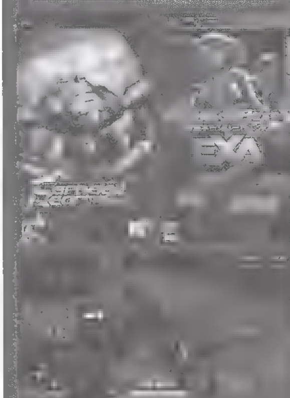
ストーリー性が大幅に強化され、途中の分岐で所属勢力を変更可能。取り扱えるOKEの種類も勢力によって変わる。



ゼウスII カルネージハート

1999年に発売された3作目。2作目から大きな変化はなく、ストーリーにも繋がりがある。

PSPへと舞台を移す



4作目以降はPSPで発売されている。また1～3作目もゲームアーカイブスで配信されているため、PSPで遊ぶことが可能だ。

移民後の惑星で繰り広げられる各党派の争い

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



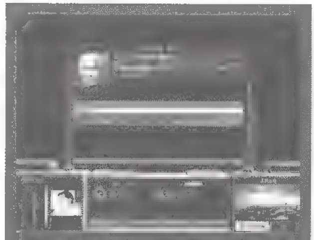
シヴィライゼーションのシステムをSF風に

本作は124ページで紹介している『シヴィライゼーション』の後継作である。一口に後継作といっても様々な意味があるが、本作はシステム的にもストーリー的にも『シヴィライゼーション』の後を継ぐものであり、ゲームデザイナーのシド・マイヤーが制作に関わっているという点でも本作こそが『シヴィライゼーション』の正統なる続編だと言うことができるのである。

ストーリーは『シヴィライゼーション』の勝利条件の1つである、人類のアルファ・ケンタウリ星系への移民が開始されたところから始まる。同星系の中の惑星チロンへ向かう移民船の中で、人類は主義主張の違いから7つの党派に分かれて互いに争いを開始する。やがてチロンに到着した人類は党派ごとに別々の地点に入植を始め、ここがゲームのスタート地点となっている。

プレイヤーは7つの党派から1つを選び、他の党派と争ったり交渉したりしながら惑星を理想の形にしていくことになる。先ずは与えられた1都市を足場にして周囲に支配地域を広げていこう。最終的には勝利条件を満たすことが目標になるが、その条件は4種類存在する。1つは武力による征服で、敵対する党派の都市を破壊し降伏させ、敵対勢力がいなくなれば条件が達成される。外交的な勝利条件の場合は惑星評議会の3/4の票を集めることが必要。この際には反対派の勢力を武力で屈服させる必要があるため、この条件でも武力が必須である。

その他にも惑星のエナジー市場を独占すれば達成される経済的勝利や、超人類に進化することでも勝利条件をクリアしたことになる。党派の特性やプレイヤーのスタイルによって目標を変えられるのも本作の面白いところ。型にはまらない自由なプレイで楽しみたいゲームである。



[illegible]軍事力で脅すのは基本とも言える。



[illegible]でゲームスタート。また、難易度やルー[illegible]星のタイプなどは変更可能である。



ランダムに配置された1都市から全ては始まる。まずは偵察ユニットを派遣して未判別の黒いマップを無くしていくのが基本。

テクノロジーと秘密プロジェクト



様々なテクノロジーを研究することによって、建設可能な施設や生産可能なユニットが増える。また、秘密プロジェクトを遂行すれば、プレイヤーに有利な多くの効果が得られる。

DATA シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版

メーカー/エレクトロニック・アーツ
発売日/2000年9月14日

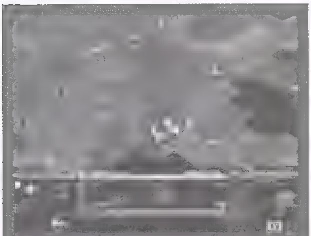
定価/8980円

対応ハード: PC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2004年に発売された廉価版の定価は1980円だが、現在はプレミア価格となっている。輸入版は格安で入手可能だが言語は英語である。

やることは非常に多い 分厚いマニュアルにめげるな



CPU勢力とのしのぎ合い

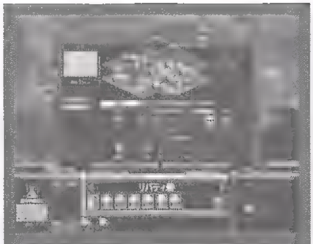
中盤以降は複数の勢力と接することになる。外交を上手く使って敵を1つに絞りたいところだ。

本作のゲームシステムは『シヴィライゼーション』と非常に似通っているのだが、本作では舞台となっている星が地球外惑星なだけに細かい部分では様々な差違が存在する。しかし、都市を発展させて勢力を拡大していくという点は共通であり、本作では都市の支配地域をテラフォーミングすることで環境を改善していくことになる。このテラフォーミングとは地形を地球のように改善することで、例えばファンガスと呼ばれるチロン星の植物を伐採し、農場を建設すれば食料を入手することができる。同様に鉱床や道路なども建設していけば都市の住環境は地球レベルにまで改善されていくだろう。

また、同時に都市で施設やユニットを生産していくことになる。施設は主に収入を増やす効果やユニットの能力を底上げする効果があるもので、



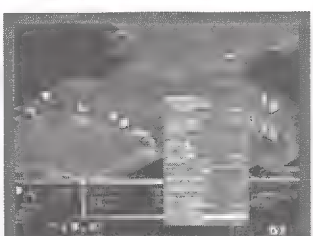
[illegible]に入ればユニットも強化されていく。また、ユニットは各部品を組み合わせて自分でデザインすることもできる。



各都市では生産物を指定したり、労働者を配置し直したりする必要があるが、執政官に半委任してしまっても構わない。

内政的な勝利を目指すのであれば最重要の項目となる。ユニットは軍事的用途と地形改善用途にわけられるが、どちらもなくてはならない存在である。そして、これらと同時に行わなければならないのがテクノロジーの研究で、完了すれば様々な恩恵が得られる。テクノロジーはツリー状になっており、研究には前提条件が必要となるため、将来的に自分が目指す項目へ向かって無駄のない研究を行いたい。また、同様に秘密プロジェクトを研究することも可能であり、こちらは特に効果が大きいため最優先事項とも言っても過言ではない。





ユニットへの命令だけでも膨大な数が存在する。慣れてくれば特に問題もないが、初めのうちは思い切って委任してみるのも手だ。

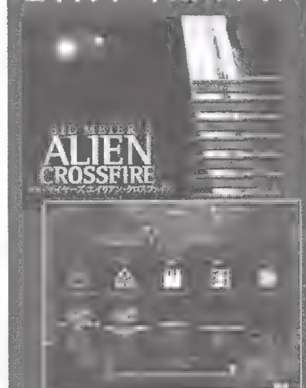


ネットワークプレイ

ネット回線を通じて対人プレイも可能。友達がいれば待ち合わせるのもいいだろう。

本作には拡張シナリオである「エイリアン・クロスファイア」が存在し、党派やテクノロジーが増加している。また、システム的な変更点もあり、勝利条件も変わっている。そしてこの拡張シナリオは完全版を購入すれば最初から付属しているため、本作は1粒で2度美味しいゲームになっている。2004年には廉価版が発売されており、わずか1980円でこの名作が楽しめるはずなのだが、現在は生産が終了しており中古ソフトの入手も難しくなっている。ここが本作の最大の欠点であり、マイナーゲームの悲哀が感じられるところである。

シド・マイヤーズ エイリアン・クロスファイア



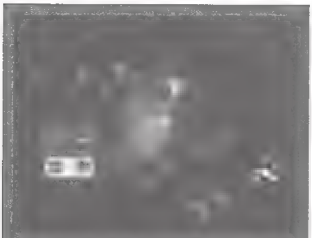
完全版に収録されている拡張シ[illegible]い党派・ユニット・施設など[illegible]戦できてお得である。

クソゲー以上駄作未満といった評価が適切か

クォヴァディス

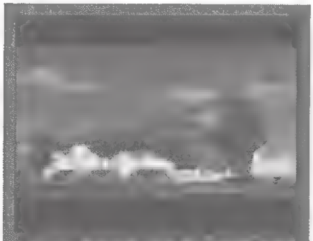


ゲームバブルが勢いよくはじけた



艦隊戦では敵と接触する時の向きが非常に重要。戦略性はあまり高くないため、この向きだけで戦闘の有利不利が決するといっても過言ではない。

グラムスというかなりマイナーなメーカーから発売された本作は、ラジオやOVA、小説などのマルチメディア戦略を採用し、そして失敗した作品である。しかし、本作が全くのクソゲーかと言えばそうでもなく、悪い部分が少しずつ積み重なっていき、結果として駄作になってしまったという感じだ。また、前述のように派手な戦略を採っておきながら、肝心のゲームがこけてしまったため、小説や主題歌のCDは売れず、OVAは制作中止になってしまった。この多方面に使った費用をゲームに充てれば、



ストーリー重視のゲーム性で、重要な場面ではムービーが挿入され[illegible]顕著になっていく。

もう少しまとまった内容の作品になっていたのではなかろうか。角川の様な大企業であればまだしも、1ゲームメーカーがマルチメディア戦略を採るのは少々無理があったのかもしれない。

ゲームはSLGパートとADVパートを交互に繰り返すことで進行。その合間の重要シーンではムービーが挿入されるという形だ。このうち、SLGパートは明らかに作り込みが甘く、敵の進路を予想して横や背後をとること以外に戦略らしいものが存在しない。また、同時に登場する艦隊の少なさも戦略性の希薄さに拍車をかけている。

ADVパートはストーリーの大部分を担っているのだが、登場人物全員に話しかけるだけという、冗長でゲーム性の薄いものになってしまって

シリーズ作品

クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ	SS



各章の始めにはアドベンチャーモードがある。ストーリー的には大切だが、全員の話を聞くのは少々かったるい。

いる。これでは質の高いムービーも全く活きてはこない。

そして、大方の予想通り本作はセールス的に失敗してしまった。その後、起死回生を図って続編『クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ』が発売されたが、こちらもセールス的に振るわずグラムスは倒産してしまたのである。

クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ



続編では艦隊戦ではなく、ロボット型の機動兵器に指示を出すRTSへと変更された。特筆すべきはそのムービーで、収録時間・質ともにかなりのものとなっている。

DATA クォヴァディス

メーカー/グラムス
発売日/1995年12月21日

対応ハード

[illegible]	[illegible]	[illegible]	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE
[illegible]	PS	SS	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはSS版で後にPSに移植された。SS版PS版ともに中古価格は安めで入手しやすい。続編はやや高価である。

※…SS版の発売日・SS版の定価

ACTIVE SIMULATION WAR

DiVA ディーヴァ



一人じゃない…君には六人の仲間がいる

仕様もOSも全く異なる7機種のパソコンと家庭用ハードにまたがって綴られる壮大な宇宙叙事詩。小さなCPUの中に大きな宇宙が感じられるほど夢が広がり、まだゲームが明るい未来を映していた時代の壮大な試みが今ここに甦る。

STORY 1
ヴリトラの炎 PC-8801mkⅡSR

STORY 2
ドゥルガーの記憶 FM-77AV

STORY 3
ニルヴァーナの試練 X1

STORY 4
アスラの血流 MSX

STORY 5
ソーマの杯 MSX2

STORY 6
ナーサティアの玉座 FAMILY COMPUTER

STORY 7
カリ・ユガの光輝 PC-9801VM・UV

銀河の中心……
時折静かに光が灯ると
その光の中でいくつもの生命が消えていく。
ヴィシュヌ銀河
ここは神々の戦いの場か……。

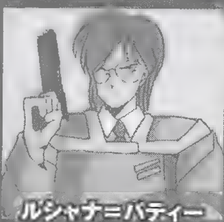
※当特集の写真は全て2003年12月、発売されたWin移植版「ディーヴァ・クロニクル」のものを使用しています

ヴリトラの炎
FLAMES OF VLITRA



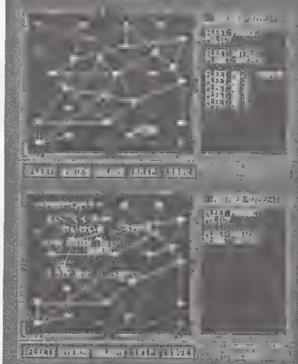
後にも先にも例がない
史上空前のスケール

主人公



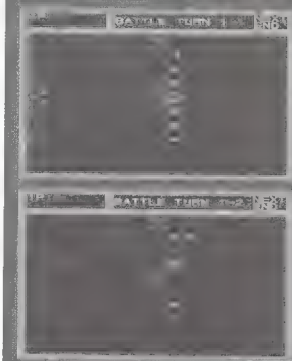
かくしてルシャナは復讐の炎と化す。

戦略モード



左側に表示されているのは星系[illegible]。ここでは艦隊の移動などを行える。

艦隊戦モード



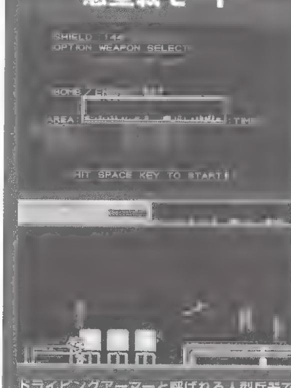
艦隊戦は同一星系内にプレイヤーの艦隊と敵の艦隊が存在する場合に行なうことができる。

空前絶後、唯一無二、前代未聞。100名以上のプレス関係者を前にして行われた『ディーヴァ』の制作発表会。こういった催しは今でこそ珍しくもなんともないが、1980年代においては極めて異例のことである。『スターアーサー伝説』シリーズや『ハイドライド』シリーズ等でその実力を証明したT&Eソフト。さらなる躍進を遂げるべく投入したのが、これから7ページに渡って紹介していく『ディーヴァ』だ。オールドゲーマーなら誰もが一度はその名を耳にしたことがあるのではないだろうか。あるいは実際にプレイしたという人も決して少なくはないと思う。それほど本作の知名度は高く、特にPCゲーマーにとっては思い出深い作品なのだ。

ご存知の方も多いだろうが、『ディーヴァ』は全7機種で発売。といっても「PS3版/Xbox360版同時発売」といった同一タイトルのマルチ化ではなく、かといって単なる移植でもない。ディーヴァは共通の世界観の中で全てが独立した物語・主人公を持っているのだ。また、他機種版の主人公が登場するという"粋な"仕掛けも用意されており、『ヴリトラの炎』の主人公ルシャナと繋がりが深いのは、『アスラの血流』『カリ・ユガの光輝』の主人公（それぞれのキャラについては当該ページ参照）である。

ドライビングアーマーの武装
- ●ビームライフル
- ●拡散ミサイル
- ●徹甲弾

惑星戦モード



ドライビングアーマーと呼ばれる人型兵器で繰り広げるアクションパート。

DATA ヴリトラの炎

対応ハード…PC-8801mkIISR以降
発売日…1987年2月
定価…7800円
記録媒体…5インチFD 2枚組

PCで発売された『ディーヴァ』の中では最も出荷本数が多かったと推測される。そのため、現在でも中古ソフトとしては比較的入手しやすい方である。

PC-8801mkIISR

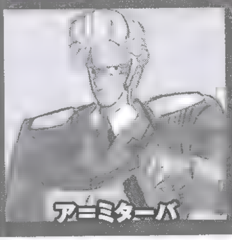
512色中8色

ドゥルガーの記憶
MEMORY IN DURGA



パスワードを入力すれば他機種版に遊びに行ける

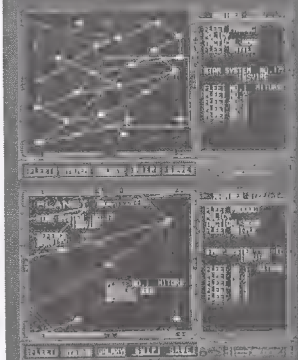
主人公



アーミターバ

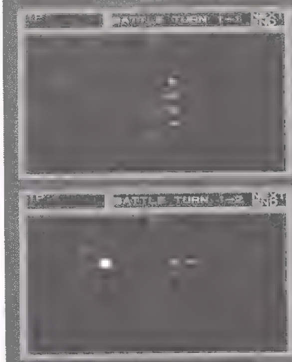
惑星エンタナの貴族・[illegible]家の[illegible]。帝国[illegible]宇宙[illegible]と宇宙海賊の攻撃を同時に受け、妻もさらわれてしまう。

戦略モード



[illegible]がなければ敵と交戦することもできないので、まずは艦隊の編成から着手しよう。

艦隊戦モード



艦隊戦の画面は縦10×横15のブロックに分けられる。画面左がプレイヤー側、右が敵側。

ディーヴァには機種ごとにサブタイトルおよびストーリー番号が設定されている。FM77版『ドゥルガーの記憶』に割り当てられた番号はストーリー2。だからといって、2番目に発売されたというわけではなく、リリースタイミングは下から数えて3番目。なお、世界観は共有しているものの各ストーリーは独立しているためプレイ順は特に問われない…というよりは、当時全機種プレイすることはほぼ不可能だったと言ったほうが正しいだろう。

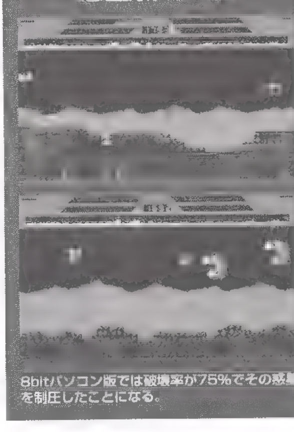
当時のPCは今とは違って非常に高価であり、庶民が気安く所有できる代物ではなかったのだ。全機種プレイしようと思えば100万近くの、あるいはそれ以上の出費を強いられることになる。この事実を当のT&Eソフト側がどう捉えていたのか正確なところは定かではないが、企画書持ち寄り段階では①全PC+FCで発売し、機種間の互換性を持たせる②2人同時プレイができる。これが会社としての方針だったようだ。

つまるところ「持ってない機種は持ってる人のところに行って遊んでください。ついでにパスワードを持っていけば2人プレイもできるよ」という、ユーザーに優しいのか厳しいのかはっきりしない考えのもとにプロジェクトは動き始めたのだ。しかしそう都合よく友人が別々の機種を持っているはずもなく、全機種プレイは夢のまた夢であった。

ドライビングアーマーの武装

- ●バルカンブースター
- ●グレネードランチャー

惑星戦モード



8bitパソコン版では破壊率が75%でその惑星を制圧したことになる。

DATA ドゥルガーの記憶

対応ハード…FM77AV/20/40
発売日…1987年3月
定価…7800円
記録媒体…3.5インチFD 2枚組

NECのPCと比べると所有者が少なかっただけに流通量は少ない。当頁執筆時には確実な入手手段が見つからなかったため、ヤフオクなどに頼るしかないだろう。

FM77AV

[illegible]
8色 1画面
定価 [illegible]

ニルヴァーナの試練
TRIAL OF NIRVANA



植民星系からの税収が唯一の収入源となる

主人公



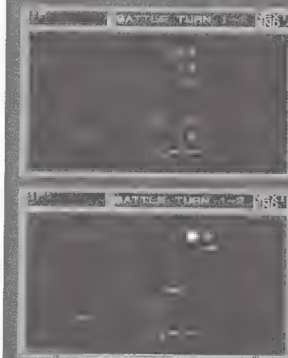
アモーガ＝シッディー

戦略モード



艦隊の生産には費用がかかり、またある程度の期間を要するので計画性をもって行動しよう。

艦隊戦モード



自軍と敵軍を分ける中間の枠には小惑星が配置され、ミサイルでのみ破壊可能となっている。

ディーヴァは大別すると「戦略」「艦隊戦」「惑星戦」という3つのモードから成っている。また、ストーリー6（FC版）および7（PC98版）を除く5機種のゲームシステムは機種間による差異がほとんど見られないというのも本作の特徴の1つと言えるだろう。それら8bitPC版のゲームシステムを紹介していこう。

敵の親玉でシヴァ・ルドラの圧政に苦しんでいる星系を解放すること、これがゲームの目的である。本作は軍隊を送り込んで武力をもって解放するというスタンス。自身の植民星系に投資を行い国力を向上させ、艦船を建造するための大量の資源と高度な技術力を早めに手に入れたい。なお、資金は各植民星系からの税収。税率はいつでも変更することが可能だが、あまりの重税は謀反の原因となるのでバランスを考えながら行動することが大切だ。なお、植民星系以外では同盟星系と中立星系が存在。前者からは補給路を確保することができ、艦隊の兵器レベル向上の面において有利に働く。また、投資を続けていると植民星系になることも（対象が中立星系の場合は同盟星系に）。逆に投資を怠ると中立星系になってしまい、命中率の低下など、主に艦隊戦において不利な状況に陥る可能性が高まってしまうので、各惑星の動向には注意したい。

ドライビングアーマーの武装

- ●S.A.I.B.
- ●ハイパーシールドカートリッジ
- ●後部レーザー
- ●ワイドビーム

惑星戦モード

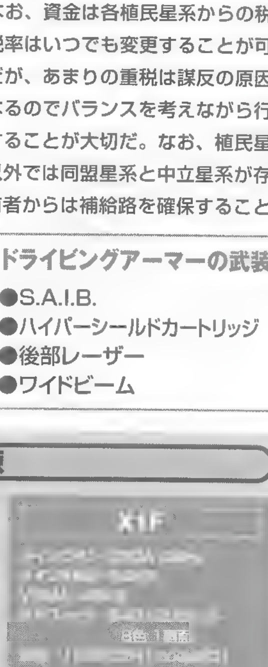


惑星戦ではオプション兵器を使用でき、投入タイミングは開始時に自分で決められる。

DATA ニルヴァーナの試練

対応ハード…X1F以降
発売日…1987年2月
定価…7800円
記録媒体…5インチFD 2枚組

本作もやはりPC-88版よりも流通量は少ないと思われるが、当頁制作時には中古ソフトの入手は可能であった。価格もPC-88版より若干安めである。



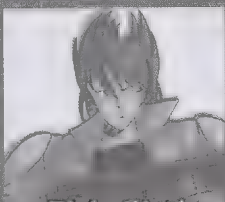


アスラの血流

ASURA'S BLOODFUED

艦隊戦で撤退するとモラルが低下する

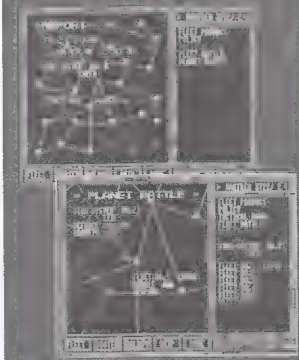
主人公



ラトナ＝サンバ

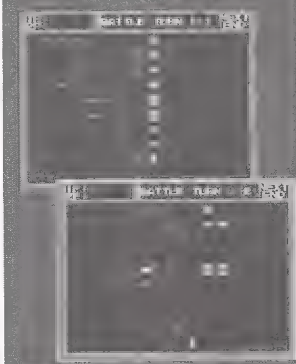
アモーガ艦隊のエース・パイロット。親友に[illegible]惑星トラントランに向かう。

戦略モード



兵器補給を行うことで、惑星戦のオプション兵器が追加される。

艦隊戦モード



同時に参加できるのは2艦隊まで。その星系上にいないと戦えない。

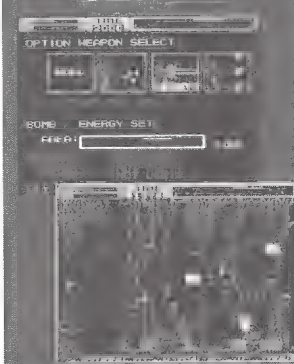
8bitパソコン版では先に解説した惑星開発など、1ヶ月に5回のコマンドが実行できる。開発と同じく重要になってくるのが艦隊の編成。合計6つの艦隊を持つことができ、艦の新造には一定の資金と期間を要する。なお、艦隊番号6は他のストーリーからの援軍という設定になっており、あらかじめ他機種のウォーデータを入力しておく必要がある。ちなみに艦隊6は2人同時プレイにおける2プレイヤー側にあたり、艦隊戦および惑星戦で行動をともにすることになる。

艦隊戦は同一星系内にプレイヤー側の艦隊と帝国軍の双方が存在する場合に行うことができ、いずれかが全滅するか撤退するまで繰り返される（3ターン毎に撤退か継続か判断）。艦隊には「戦艦」「巡洋艦」「OM艦」「ミサイル艦」の4種類が存在。それぞれ1ターンで行える攻撃方法と防御力が異なる仕組みだ。なお、武器はOM砲（時空波動を応用したレーザー兵器）とミサイルが用意されており、前者の命中率が一定なのに対し、後者は安定しないという特徴がある。一方、攻撃力に関してはOM砲は距離が近いほど有利になり、ミサイルの攻撃力は常に一定。また、前方に友軍の艦がいる場合でもOM砲は敵を攻撃可能だが、ミサイルは使用不可となっている。艦隊戦ではこれらの特性を上手く利用しながら戦闘を有利に進めたいところだ。

ドライビングアーマーの武装

- ●グレネードバルカン
- ●ガンマビーム
- ●HYPER徹甲弾

惑星戦モード



オプション兵器の種類はストーリーによって異なるが3種類用意されている（FC版は除く）。

DATA アスラの血流

対応ハード…MSX（RAM16K以上）
発売日…1987年4月
定価…6800円
記録媒体…ROMカートリッジ

MSXのゲームらしくPCの中では唯一のROMカセットでの発売となった。容量は2Mビットで、中古はROMカセット特有の箱説なしで販売されていることもある。

SF-3000（[illegible]）

メインCPU…Z80A 3.58[illegible]
16色同時
定価…79800円

ソーマの杯
THE CUP OF SOMA



機種によって差がある グラフィックの質

主人公



アクショー＝ピア

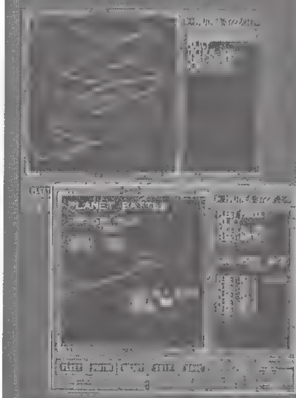
プレイヤー側の植民星以外の星系内に帝国軍の艦隊が存在しない場合、その星系内で戦闘を行える。これを惑星戦と呼び、そのアクション色が極めて強いゲーム性は本作の目玉の1つと言っても過言ではない。なお、この惑星戦は機種毎にスクロール方法やキャラの動かし方、使える色の数および同時発色数が異なるため、ハードマニアにとっては別の意味でも楽しめるシーンでもある。

最も美しい配色を誇るのは4096色同時発色可能なFM77版。重ね合わせ処理も見事だ。色で言えばアナログRGB512色中16色モードのMSX2版も負けてはいない。また、MSX/MSX2版はスプライト機能により他の8bitパソコン版よりもスムーズな動きを実現。そして、残るPC88版とX1版はドットタイルが美しいという特徴がある。

このように、当時のPCはそれぞれ得意分野が異なっていた。それを承知の上で7機種発売に踏み切ったT&Eソフトの熱意には頭が下がる。ちなみに社内のグラフィックデザイナーはたったの2名だったとの噂も。

さてこの惑星戦、多少のバラつきはあるものの、機種に関係なく高難易度。次ページではその攻略のポイントを解説していきたいと思う。

戦略モード



左下の5つの枠はファンクションキーに対応しているので活用したい（8bitパソコン版共通）。

艦隊戦モード



敵艦隊を全滅させた場合、時おりゲームのヒントを得られることがある。

ドライビングアーマーの武装
- ●バックバルカン
- ●バリア
- ●レーザー

惑星戦モード



MSX版とFC版には砲台が用意されている。破壊率にはカウントされない厄介な存在だ。

DATA ソーマの杯

対応ハード…MSX2（RAM64K/VRAM128K）
発売日…1987年3月
定価…7800円
記録媒体…3.5インチFD 2枚組

MSXとは異なりこちらはフロッピーディスクでの販売となっている。入手はやや難しいがネット上で探せば何とかなるレベル。価格はやや高めである。

FS-A1F（松下電器）
512色中4色

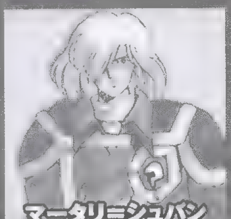
ナーサティアの玉座

IMPERIAL OF NIRSARTIA



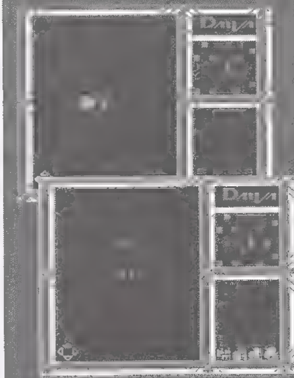
最高難易度でなければエンディングを拝めない

主人公



宇宙艦隊のキャプテン。運命の地に皇帝になることを予言され、約束の地である惑星を探し求めている

マータリ=シュバン



惑星間移動画面

FC版ではどこかの宙域に現れる「ヴリトラ製造惑星」が完成すると（全4段階）ゲームオーバーになってしまう。



惑星戦モード

2Pプレイ時は同じ敵艦隊に接触することで、協力プレイを行える。

普及率から考えると、一番プレイされた『ディーヴァ』はおそらくこのFC版であろう。他機種に先行して発売される形となり話題性も高かった。ただし、ゲーム内容はPC版と比較すると大きく異なる。ユーザー層を考慮してかシミュレーションパートは簡略化された。具体的には艦隊の移動という概念がなくなり、星系間を自由に行き来することができる特殊な仕様である。一応は他機種と同じように惑星の生産レベルは存在するのだが、自ら税率を変更したり投資をすることができない。各惑星を攻略することで自動的に生産レベルが上昇していく仕組みだ。

FC版でメインとなるのは惑星戦。ただし、この惑星戦も他機種版とは異なり左から右への強制スクロール方式を採用。また、他機種版では敵を75%以上破壊すると植民星化できたが、FC版では最後に現れるボスを倒すとその惑星を制圧したことになる。このように惑星戦においても仕様が大きく異なるが、攻略のポイントは他機種版とほぼ同じであり、各種オプション兵器の投下タイミングが重要となる。惑星戦の動きは非常に滑らかで、ストレスとは無縁。難易度も丁度いいので、結果的に爽快感では一歩リードしている。反面、ウォーシミュレーションと呼ぶにはあまりにお粗末な内容であり、世間一般にはクソゲー扱いされていたりするのが、ディーヴァファンとしては悲しい限りだ。



惑星戦モード

唯一の強制スクロール方式。敵の中枢部を破壊すれば制圧となる特殊なゲーム性を有する。

DATA ナーサティアの玉座

対応ハード…FAMILY COMPUTER
発売日…1986年12月5日
定価…5500円
記録媒体…ROMカートリッジ

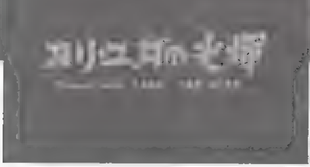
本作のみ東芝EMIからの発売となっている。シリーズの中で最も入手しやすく、プレイ環境も整っている。中古価格も相当に安く、多数のショップで取り扱われている。

FAMILY COMPUTER

…RP2A03 1.79MHz
64色中2色
定価…14800円

カリ・ユガの光輝

LIGHT OF KARI YUGA



本格的SLGとして発売されたディーヴァ完結編

主人公



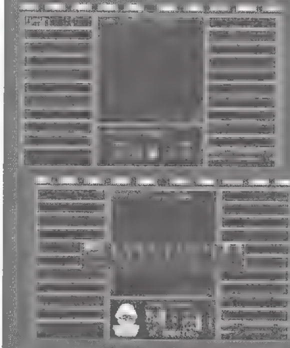
クリシュナ＝シャーク

戦略モード



98版はコマンドを実行するのにポイントを消費する。1ターンに与えられるのは5ポイント。

艦隊戦モード

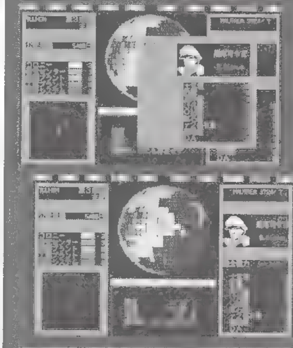


艦隊戦も一新。それぞれの司令官の心理係数に則った人工知能により、自動的に移動と攻撃を繰り返していく。

ギリギリまでそのゲーム内容とタイトルが伏せられていた、最後発のPC-98版『カリ・ユガの光輝』。アクションパートは廃止となり（ただし惑星戦自体は存在）、純粋なシミュレーションゲームとして生まれ変わった。16bit機なので複雑な演算処理も容易にこなせるというわけだ。シミュレーションに特化したことで、ゲーム性はかなり複雑化しており、たとえば移動コマンドも従来の星系間移動だけでなく星系内移動という独自のコマンドが存在。他にも「コロニー」「研究センター」「防衛システム」といった各種建造物（プラントと呼ぶ）を作ることができたり、長い航路を要する攻撃艦隊にはエネルギーを運ぶための鉱石船が配備されるなど、幾つもの違いが散見される。なお、ディーヴァ全体のエンディングは本作でしか見られない。他機種版しか購入できなかった人は指を咥えて見ているほかなかったのである。

こうして全7機種で発売というゲーム史上空前規模のスペースオペラは幕を閉じたわけだが、続編やリメイクは現在に至るも発売されていない。お世辞にも人気があったと言える作品ではないし、ゲーム性も単調でアクションパートもお粗末なものだ。だが、後にも先にも例がないその壮大な試みは評価に値する。噂では宣伝費だけでウン千万を費やしたそうだ。当時の業界規模や開発費の少なさを考えると破格と言っていい。まだゲーム業界が未来への希望に満ちあふれ、活気のあった時代の話。いつか本作を超えるスケールのゲームが登場する日は来るのだろうか。

惑星戦モード

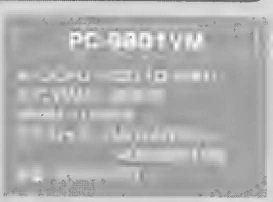


PC-98版の惑星戦はアクションではなくシミュレーション。攻撃方法は起動ビームとドライビングアーマー降下の2つ。

DATA カリ・ユガの光輝

対応ハード…PC-9801VM/UV
発売日…1987年12月
定価…7800円
記録媒体…3.5or5インチFD 2枚組

本作のみシリーズの中でも発売時期が遅れており、当初はSTORY7の対応機種の名前が伏せられていた。中古ソフトの流通量は少なく入手はやや難しい。



OLD GAMERS HISTORY

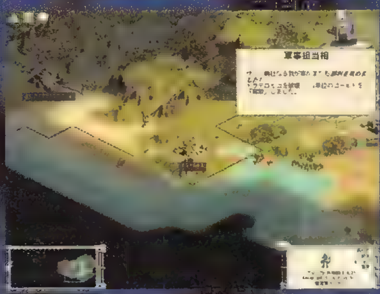
オールドゲーマーズヒストリー

歴史シミュレーションゲーム編

信長の野望·全国版·戦国群雄伝	P.085
信長の野望 武将風雲録·覇王伝·天翔記	P.088
信長の野望 将星録·烈風伝	P.090
信長の野望 嵐世記·蒼天録·天下創世·革新·天道	P.092
天下統一	P.094
独眼竜正宗	P.096
武田信玄	P.097
不如帰	P.098
斬Ⅲスピリッツ	P.099
天下布武 英雄たちの咆哮	P.100
三國志·Ⅱ·Ⅲ	P.102
三國志Ⅳ·Ⅴ·Ⅵ	P.104
三國志Ⅶ·Ⅷ·Ⅸ	P.106
三國志Ⅹ·11·12	P.108
三国志 中原の覇者	P.110
蒼き狼と白き牝鹿シリーズ	P.112
維新の嵐	P.115
水滸伝シリーズ	P.116
項劉記	P.118
ランペルール	P.119
大航海時代シリーズ	P.120
ATLASシリーズ	P.122
Sid Meier's Civilizationシリーズ	P.124
Freeciv	P.127
Victoria	P.128
NORTH & SOUTH わくわく南北戦争	P.130









歴史シミュレーションゲーム

日本・戦国時代	1983年4月	信長の野望
	1986年10月	信長の野望 全国版
	1988年3月26日	武田信玄
	1988年4月5日	独眼竜正宗
	1988年8月19日	不如帰
	1988年12月	信長の野望 戦国群雄伝
	1989年7月	天下統一
	1990年12月	信長の野望 武将風雲録
	1991年	天下統一II 乱世の覇者
	1991年12月28日	天下布武 英雄たちの咆哮
	1992年5月29日	斬IIスピリッツ
	1992年12月	信長の野望 覇王伝
	1994年12月	信長の野望 天翔記
	1997年3月	信長の野望 将星録
	1999年2月	信長の野望 烈風伝
	2001年2月	信長の野望 嵐世紀
	2001年	天下統一III
	2002年6月	信長の野望 蒼天録
	2003年9月12日	信長の野望 天下創世
	2005年6月22日	信長の野望 革新
	2009年9月18日	信長の野望 天道
中国・三國志	1985年	三國志
	1988年7月29日	三國志 中原の覇者
	1989年	三國志II
	1992年2月	三國志III
	1994年2月	三國志IV
	1995年	三國志V
	1998年3月13日	三國志VI
	2000年2月18日	三國志VII
	2001年6月29日	三國志VIII
	2003年5月14日	三國志IX
	2004年7月2日	三國志X
	2006年3月17日	三國志11
	2012年4月20日	三國志12
その他の地域・時代	1985年	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	1988年12月23日	水滸伝 天命の誓い
	1988年	維新の嵐
	1990年9月28日	NORTH & SOUTH わくわく南北戦争
	1990年10月27日	ランペルール
	1990年	大航海時代
	1991年	Sid Meier's Civilization
	1993年	項劉記
	1996年1月5日	Freeciv
	1999年3月4日	Neo ATLAS
	2004年12月3日	VICTORIA 太陽の沈まない帝国

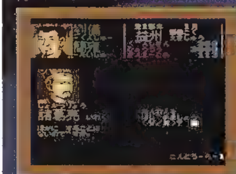
戦国時代のSLG





日本を舞台とした歴史SLGにおいて圧倒的なシェアを持つのが、戦国時代をテーマにしたSLGである。これは日本の歴史SLGの先駆けである「信長の野望」の影響が大きい。しかし、実際のところ日本における歴史SLGの主役である武士が最も活躍したのはこの時代であり、ゲームの舞台として戦国時代が選ばれるのは必然だと言える。また、比較的近代の出来事であり、資料が数多く残っていてゲーム化しやすいという事実や、織田信長というドラマチックな人間がゲーム映えしやすいという点も理由の1つだろう。

三国志の時代のSLG

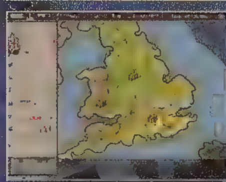




三国時代とは後漢末の黄巾の乱以降の混乱の時代から、魏呉蜀の三国鼎立を経て西晋によって中国が統一されるまでの時代を表す。この時代を記した代表的な書物には、陳寿により著された歴史書である「三国志」（俗に言う正史）と、施耐庵もしくは羅貫中の作とされる物語「三国志演義」（俗に言う演義）がある。本来であれば歴史書である「正史」を取り扱うのがSLGの本質なのだが、「演義」をテーマにしたものが多いのは、こちらの方がゲーム化しやすいからなのだろう。

その他の歴史SLG





その他の歴史SLGには様々なものがある。上記のものと同様に日本や中国の1時代をテーマにしたもの、大航海時代のヨーロッパを舞台としたものなどが人気だ。また、中には「Civilization」のように架空の大陸を舞台にしながら、人類の文化と文明の発展を描いたものもある。そして、海外メーカーもこの歴史SLGには積極的であり、スウェーデンのParadox社のように封建制時代から第2次世界大戦までの、ヨーロッパや全世界を広く取り扱うメーカーも存在している。

歴史シミュレーションゲームの礎を築いた光栄の出世作

信長の野望

全国版・戦国群雄伝



WWⅡや戦国時代のSLGからアダルトゲームまで

日本における歴史SLGブームの扉を開き、極小さなソフトメーカーであった光栄マイコンシステムを、日本有数のゲームメーカーにまで発展させる原動力となったのが『信長の野望』シリーズなのである。本シリーズが日本のゲーム史上で果たした役割は非常に大きく、特に国盗り型SLGのゲーム性は本シリーズによって確立されたと言ってもいい。また、民忠・治水度などといった用語も作り出され、内政・外交・戦争の3本柱のゲーム性は歴史SLGの定番となっている。

光栄マイコンシステムは現コーエーテクモゲームスの前身であり、同社の代表取締役社長である襟川陽一氏が創業した会社である。当初はゲーム以外の事業を手がけていたが、襟川氏が妻からパソコンをプレゼントされたことからゲームメーカーへと転身。第1作目である『シミュレーションウォーゲーム 川中島の合戦』をはじめ、SLGを中心に制作・販売を行っていた。販売といっても当初は通信販売がメインであり、当時は襟川氏自らが封筒にゲーム（記録媒体はカセットテープ）と説明書を詰め込んで発送していた、と後に語っている。また、同社はアダルトゲームも発売しており『団地妻の誘惑』『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？』『ザ・ロリータ』などが有名。

ちなみに襟川氏は創業当初は社長兼プロデューサー兼プログラマーであり、プロデューサー名である「シブサワコウ」は長い間謎の人物とされていたが、後に襟川氏本人の口から正体は自分であると明かされた。ただし、襟川氏がプロデューサーではない作品でもシブサワコウという名前は使われているため、光栄のプロデューサーが代々名乗る名前であるとも言える。

そして、光栄マイコンシステムが飛躍を遂げることになる初代『信長の野望』が発売されたのが1983年のこと。ここから後の光栄・コーエーの快進撃が始まるのである。

シリーズ作品

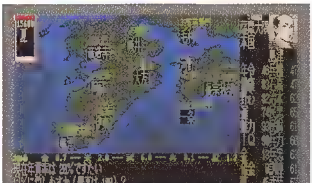
信長の野望	PC
信長の野望 戦国群雄伝	PC･FC･PS

作品の仕様

	1ターンの期間	内政結果	戦闘
初代	3ヶ月	数値で表示	ターン制
全国版	3ヶ月	数値で表示	ターン制
戦国群雄伝	1ヶ月	数値で表示	ターン制

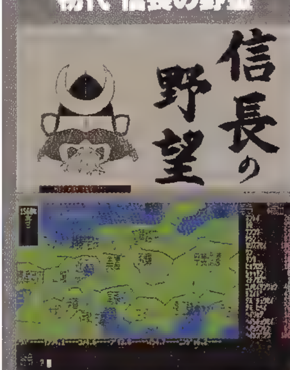


能力値はルーレットで決定
ゲーム開始時に大名の能力をルーレットで決定する。ここでは全大名が平等で、信長や信玄が有利といったことはない。



方言モード
ゲームスタート時に方言モードを選択すれば、地域独特の方言が使われる。しかし、ゲーム性に変化はなく一部のハードでは省略されている。

初代 信長の野望



1983年4月に発売された第1作目。実に数多くのPCに移植され、そのほとんどはカセットテープに収録されていた。17ヵ国しか存在せず、1人用で選択できるのは信長のみ。

DATA 信長の野望 全国版

メーカー/光栄
発売日/1986年10月

定価/9800円

対応ハード

AC / PC / FC / SFC / MD / PCE / 64 / PS / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

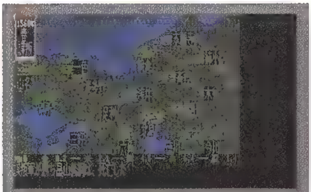
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	1000円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

現在、最もプレイ環境が整っているのはPS版だろう。また、携帯アプリやiアプリにも移植されているため、そちらを購入するのもいい。

※PC88版の発売日・PC88版の定価

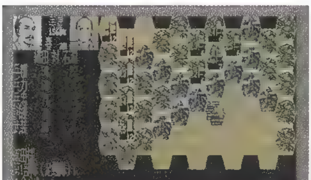
光栄マイコンシステムから光栄へ



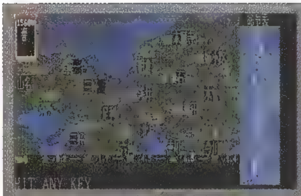
謀反の頻発
ゲームをスタートさせるや否や各地で謀反が起こり、弱小大名が次々と滅んでいく。その後釜には架空の大名家が据えられる。

初代『信長の野望』はかなりのヒットとなり、実に多数のPCに移植されていった。当時の中心的記録媒体であるカセットテープは非常に安価（音楽用は高価なものも多かったが）であり、パッケージも粗末なものであった。そのため、数十円のカセットテープにプログラムをダビングするだけで、数千円の利益をあげることができた光栄マイコンシステムは、1流のゲームメーカーである光栄へと発展していく。

その後『蒼き狼と白き牝鹿』『三國志』と歴史SLGの分野で圧倒的なシェアを誇った光栄であるが、初代『信長の野望』には様々な不満点が噴出してきた。特にゲームの舞台が17ヵ国しかないこと、織田信長以外の大名が選択できない（2人用の場合は武田信玄も選べる）ことへの不満は大きく、最大で8名の君主から選択可能で58国の『三國志』との差は明らかであった。



戦闘マップはかなりシンプル
部隊は鉄砲隊＞騎馬隊＞足軽隊の順に強く、第1部隊が壊滅すれば敗北となる。基本的には5部隊率いるよりも兵士を集中させた方が強い。

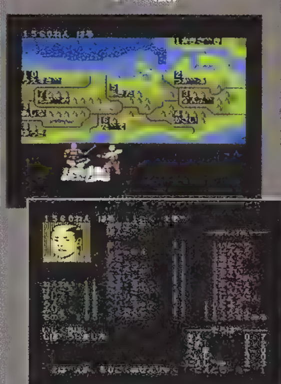


コマンドの種類が豊富
当時のゲームとしては非常にコマンドが多く、一見するとやることが多く感じられるが、実際には頻繁に使用するコマンドは限られている。

そこで、それらの不満点を解消した『信長の野望・全国版』が1986年10月（PC-88版）に発売されることになったのである。同作は日本の全50国からプレイヤー大名を選択可能（17ヵ国モードも遊べる）であり、これまでよりゲームのスケールが大幅にアップした。また、プログラミング言語もBASICからC言語となり、ゲームスピードも向上した。

この『全国版』はSLGとしては異例の大ヒットであり、1987年の年間売り上げランキングで1位（恐らくPCゲームのみのランキング）を飾っている。また、基本的に全国版との表記が無くても『信長の野望』とは本作のことを指し、本来の『信長の野望』は初代と断り書きされることがほとんどである。

FC版



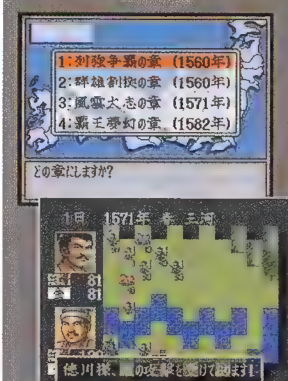
1988年3月発売のファミコン版は、特殊な形状のカセットと9800円という定価で話題を呼んだ。全てひらがなで表示されたゲーム画面は郷愁を誘うが非常に見にくい。



本能寺の変
シリーズに定番のイベントである本能寺の変は本作にも存在する。明智に敗れた場合は羽柴か柴田でプレイ続行が可能。

『信長の野望』は内政と戦争を中心としたゲーム性で、メインマップ上で内政を、戦闘マップ上で戦争を行う。この仕様は国盗り型SLGの基本となり、本作以降の様々なSLGで使用されているシステムである。治水開墾を行って国を富まし、徴兵や訓練で兵力を上げる富国強兵がゲームの基本であるが、忍者を雇って他国の大名を暗殺することも可能であり、その場合は暗殺された大名の国の周辺大名間で入札が行われる。このため、戦争するよりも暗殺した方が早いといったことが往々にして見られた。また、『全国版』までは大名の能力値はゲーム開始時のルーレットで決められ、ここでの数値がゲームの難易度に大きく影響を及ぼすことになった。

MD版

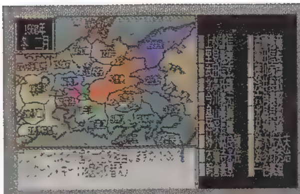


後発の移植版は開始年代が異なるシナリオが増えている。16bit以降のコンシューマー版はPC版と比較しても見劣りせず、これから本作をプレイしようという方にもピッタリである。

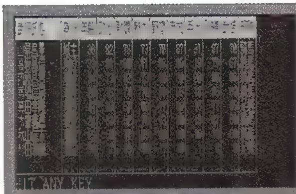
武将と大名が個性的になった



信長の野望 戦国群雄伝
多数の配下武将を登場させたことでヒットした『三國志』のシステムを取り入れた。このスタイルは以降シリーズのスタンダードとなった。



九州・北海道・東北はカット
武将の数が多く容量をとられたためか、北関東以北と中国地方以西がバッサリとカットされている。これには落胆したファンも多かった。



極端な武将の能力
有名武将の能力はかなり甘い代わりに、一般的に知られていない武将は相当にシビアな能力になっている。

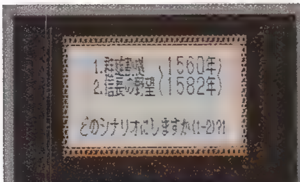
『信長の野望・全国版』は確かに大ヒットしたのだが、それでもなお1985年に発売された『三國志』に劣っている部分があった。それは配下武将の有無と大名自身を含む武将の能力値の固定化である。『信長』では大名の能力値ルーレットの幅が広すぎて、武将の個性が年齢と顔グラフィック程度しか存在していなかった。それに対し、『三國志』では君主のルーレットの幅が基本値±5ポイントまでに設定されていた。また、君主の他に多数の配下武将が登場し、それらの能力は主に「三国志演義」をもとにした実に個性的なものであったのである。

そこで『全国版』の続編として発売された『戦国群雄伝』では『三國志』で好評であったそれらの要素を追加。さらに多くの新システムを搭載し、『初代』から『全国版』に比べ飛躍的な進化を遂げたのである。信長が尾張の1大名である時代から始まる「群雄割拠」は、武田・北条・上杉といった勢力が織田家以上の力を持っており、信長が畿内を制覇している「信長の野望」では織田家の圧倒的な勢力を楽しむか、信長包囲網のいっかくとしてのプレイが楽しめる。このシナリオ設定だけをとってみても歴史SLGとしての進化が見られる。

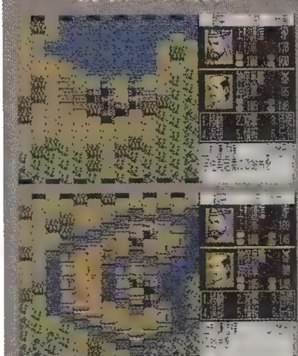
そのうえ、登場する多数の武将には政治力・戦闘力などの能力付けがなされており、戦場で役立つ猛将・内政時に光る知将といった個性が生まれていた（名将はだいたい万能であったが）。また、武将には足軽・騎馬・鉄砲の3種類のうちいずれかの兵科が設定されており、これも個性の1つとなっていた。

そして、これらの個性が活かされる戦場は野戦マップと攻城戦マップの2種類に分けられ、防衛拠点である城の強固さや攻城戦の難しさが再現されていた。

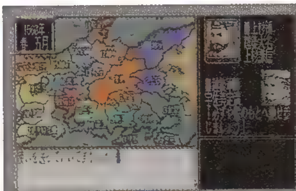
ただし、『戦国群雄伝』にもいくつか欠点は見られ、北海道・東北・九州がカットされていること、武将がコマンドを実行する際に消費する行動力の回復が政治力依存のため、低政治力武将は役に立たないことなどが問題点としてあげられる。



2本のシナリオ
開始時期が異なる2本のシナリオが用意されており、シナリオ2では各武将の能力が1よりもパワーアップしている。

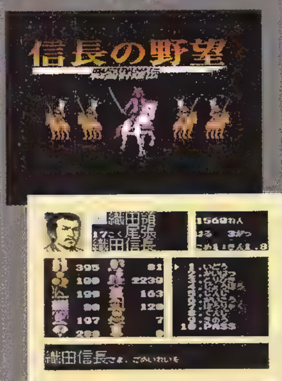


野戦と攻城戦
戦闘は野戦マップから始まり、敵武将が城に退却することで攻城戦マップに突入する。城には城門があり破壊しなければ侵入できず、中の様子も確認できない。



武将の引き抜き
『三國志』の影響が大きいためか、簡単に武将を引き抜ける。有名武将が簡単に金につられるのは少々悲しいところである。

FC版



1990年2月に発売されたFC版。定価は『全国版』よりもアップし11800円となっている。内容的には見た目以外はPC版と遜色なく、パッドでの操作性も快適である。

シリーズを通して進化し続けマンネリ打破に挑み続ける

信長の野望

武将風雲録・覇王伝・天翔記



茶の湯と鉄砲で戦国時代を制する

『戦国群雄伝』が発売されて2年後、1990年にシリーズ待望の新作である『信長の野望・武将風雲録』が発売された。同作はシリーズの中でも名作であると言われることが多く、PC以外にも様々なハードで移植・リメイクが行われている。これには『武将風雲録』以降のシリーズが複雑化していき、手軽にプレイできなくなっていることも関係しており、マニュアルを見ずともプレイが可能なのは同作が最後なのではないかと思われる。

『武将風雲録』のテーマとなっているのは「文化と技術」であり、文化は茶の湯で技術は鉄砲などで表されることになる。具体的には文化度を上げるための方法に茶会があり、これを成功させるためには高価な茶器を所持している必要がある。また、茶器は配下の武将達にとってもステータスであり、与えることによって忠誠度を大幅に引き上げることが可能になっている。文化度が高ければ商業価値の上限が上がり、金銭収入が増える、商人との取引が有利になるなどの効果もあるため、茶会が非常に重要になってくる…はずであったが、実際には戦争で文化度が高い国を奪った方が早い。

技術は内政コマンドで上げることができ、100で金山採掘・250で鉄砲製造・500で鉄甲船の建造が可能になる。本作における鉄砲は籠城時に圧倒的な強さを持っており、まとまった数を所持していれば敵に攻め込まれてもかなり安心できる。鉄甲船は海のある野戦マップでは圧倒的な強さを発揮するが、こちらの兵力が多いとCPUはほぼ籠城するため、活躍の機会が少ないのが残念である。

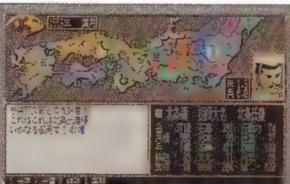
残念ついでに『武将風雲録』の問題を1つあげると、同作は内政の効果が薄いのである。というか内政が馬鹿らしくなるほど米の相場が変わり、米の売り買いだけで収入が賄えてしまうのだ。これがリメイク版でどうなっているかが非常に興味深い点だ。

シリーズ作品

信長の野望 覇王伝	PC·SFC·MD·etc.
信長の野望 天翔記	PC·SFC·PS·etc.

作品の仕様

	1ターンの期間	内政結果	戦闘
武将風雲録	1ヶ月	数値で表示	ターン制
覇王伝	1ヶ月	数値で表示	ターン制
天翔記	3ヶ月	数値で表示	ターン制



九州と北関東・東北の一部が復活
前作で削られていた地方が復活し、これで伊達政宗や島津貴久らが登場するようになった。また、シナリオは今作でも2本存在する。



攻城戦が主役
プレイヤーの兵力が多い場合、CPUは籠城を選択するため野戦の頻度は低い。さらに籠城時の鉄砲は非常に強力でプレイヤーを悩ませる。

MD版



『武将風雲録』をコンシューマー版でプレイするならMD版をオススメしたい。見た目はイマイチだがCPUの思考時間が短く非常に快適なプレイが可能だ。

DATA 信長の野望 武将風雲録

メーカー/光栄
発売日/1990年12月12日

定価/9800円

対応ハード

PC　FC　SFC　MD　PCE　PS　DS

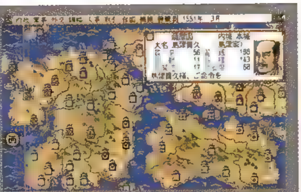
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

シリーズでも人気の1作のため、PS版の中古ソフトはやや高め。Win版も存在するが動作が確認されているのはXPまでなので注意。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

現実のシミュレートより ゲーム性を優先させるべき



信長の野望 覇王伝

戦闘が国単位ではなく城単位となった。しかし、支城の数ばかりが増えたため、1つの国を落とすために何度も戦闘をこなす必要がある。



信長の野望 天翔記

軍団制を採用。軍団長に指示を出すことで配下の領国が自動的に経営される。写真はSS版。



前作の欠点を改良し、1度の戦闘で複数の城を落とすことができるようになった。また、他国の戦闘に巻き込まれることも多い。

文化と技術をテーマにしてヒットした『武将風雲録』に続き発売された『信長の野望・覇王伝』では主君と配下武将との間の論功行賞が大きなテーマとなっている。そのため、これまでのシリーズでは数字で表示されていた忠誠度がマスクデータとなり、何らかの行動に従事させた武将は功績に応じて褒美を要求するようになったのである。そこでプレイヤーは配下武将の功績が溜まった頃を見計らって論功行賞を行わなければならない。これを怠ると配下武将は不満を募らせ、忠誠度が下がっていってしまうのだ。

当時の武将は基本的に戦功の見返りとして土地を受け取っており、同作でも武将の知行地を加増することが論功行賞の基本となっている。しかし、武将の知行地が増えれば大名の直轄地が減り収入も減ることから、このシステムは武将を活躍させることに、ためらいを感じてしまうようになるものであった。また、論功行賞では家臣の追放や切腹を申し渡すことも可能。しかし、武将に切腹をさせてもプレイヤーが得することはなく、逆に損をすることは多数ある。これは暴君プレイを楽しみたいという変わったプレイヤー向けのコマンドなのだろう。

もう1つ『覇王伝』では戦闘が城単位で起こるようになっており、全国を統一するまでには非常に多い回数の戦闘をこなさなければいけない。また、戦闘=論功行賞と言ってもいいシステムのため、その繰り返しに嫌気がさし、全国統一を諦めるプレイヤーも多かったのである。

その反省からか続く『天翔記』は軽快なゲーム性に重点がおかれており、『全国版』以来の1シーズン1ターン制を採用。また、城1つごとに命令を与えていた前作の煩わしさから、大名が統治国全体に命令を与える方式に変更された。ただし、それでは国が増えると命令をこなしきれなくなるため、同作では軍団を作成し軍団長に領国経営を委任できるようになった。

また、1回の戦闘でその地域に属する複数の城・勢力が戦場に参加することになり、複数の城を1度に落とすことが可能になっている。中立の立場で戦闘に参加した場合は戦況を見てからどちらの立場につくかを決めることもできる。

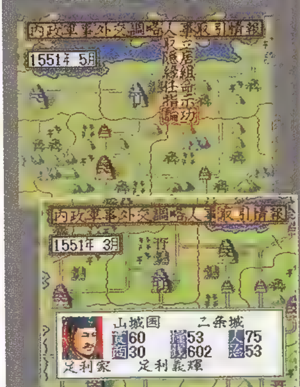
とにかく全体的に前作よりも遊びやすいことが特徴なのである。

論功行賞

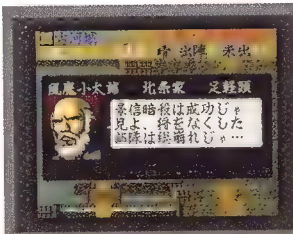


『覇王伝』の目玉の1つでありながら評判が悪かったシステム。特に戦闘が連続する後半は毎回のように論功行賞を行わなければならなくなり、非常に面倒であった。

コンシューマー版



上がSFC版、下がMD版の『覇王伝』。城の数が大幅に減らされているが、戦闘のテンポが悪く統一までにはかなりのプレイ時間が必要である。



『天翔記』では戦場での暗殺が簡単に成功する。特に暗殺の特技を持った忍者は戦闘時に恐ろしい存在となる。

町や田畑をマップ上に建設する箱庭内政へとシフト

信長の野望
将星録・烈風伝



シリーズに初めて箱庭内政を搭載

第7作目となる『信長の野望・将星録』はシリーズの転換期となった作品。そこで取り入れられたのは1枚マップ上で行われる、いわゆる「箱庭内政」である。これは箱庭ゲームとして有名な『シムシティ』のようにマップ上に町や畑が建設されていくもので、それまで数値上でしか表されていなかった城下の発展を、直接目で見ることができるようにしたシステムなのである。

これによって以前のシリーズよりも内政に楽しみが増したのは事実である。地形によっては開発範囲が狭かったり川が周囲になくて水田を作ることができないなどの問題もあり、地形をどのように開発していくかプレイヤーの手腕が問われるようになったのである。また、CPUが担当している国の内政がどこまで進んでいるかを、見た目で判断できるようになったことも利点。CPUは基本的にインチキなので国力の判断にはならないが、内政の進んだ土地を奪えばプレイヤーの国力は大きく上昇することになる。

内政と部隊の移動までは同じマップで行われるが、戦闘は従来通り別マップで行われる。しかし、野戦マップはシンプルにも程があるだろうと言いたくなる小ささで、あまりに面白みに欠けるものであった。また、戦闘突入時に横や背後をとれば有利になるという仕様なのだが、ターン制であるため止まった敵の背後をとるのは実に簡単であり、それがまた戦闘の戦略性の欠如に拍車をかけていた。それと比較すると攻城戦はまだ広いマップではあったが、それでもやはり戦闘は非常にシンプルであった。

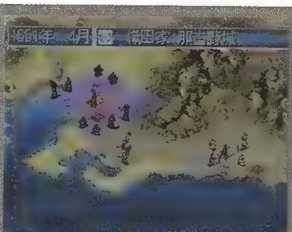
このように本作は内政偏重ゲームであり、コンシューマー機では攻城戦が削除されてしまっている（パワーアップキット版には存在）。そのため、かなり人を選ぶゲームであることは確かで、戦闘好きにはオススメできない。

シリーズ作品

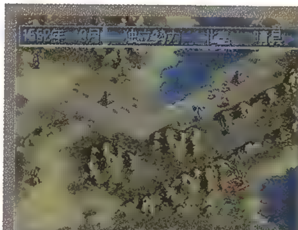
信長の野望 烈風伝	PC·PS·SS·etc.

作品の仕様

	1ターンの期間	内政結果	戦闘
将星録	1ヶ月	箱庭方式	ターン制
烈風伝	1ヶ月	箱庭方式	ターン制



日本列島の形をした1枚マップ上に町や畑などを建設していく。内政結果が目に見える形で表示されるため、分かりやすく楽しい。



川沿いの土地でしか水田が開発できなかったり、山沿いは開発できる範囲が狭かったり、城の立地によって大きな差が発生する。

シンプルな戦闘



野戦はわずか9マス×2のフィールドで行われ、戦略の介在する余地がないほどシンプル。また、攻城戦はコンシューマー無印版では削除され、PK版にのみ存在する。

DATA 信長の野望 将星録

メーカー/光栄
発売日/1997年11月27日

定価/9800円

対応ハード: PC, PS, SS, DC, PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win版はXPにまで対応したものが発売されているが、Vista以降への対応は非公表である。コンシューマー版を買うならPK版をオススメしたい。

※…PS版の発売日・PS版の定価

箱庭の続編は完成度が高まっている

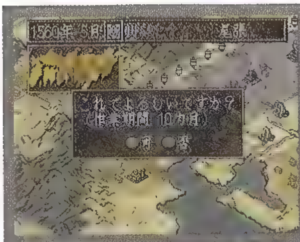


信長の野望 烈風伝

『将星録』のシステムを発展させた2D系『信長の野望』の決定版。

続いて発売された8作目『信長の野望・烈風伝』は前作の問題点を解消しており、シリーズの箱庭内政の1つの完成形となっている。内政においては前作までは武将1つ1つに命令を出さなくてはいけなかったものが、最高10名の武将に複数の命令を1度に下すことが可能になった。これによってプレイヤーの労力は大幅に緩和され、領有することになった全ての土地を開発しても、さほど負担にはならなくなった。

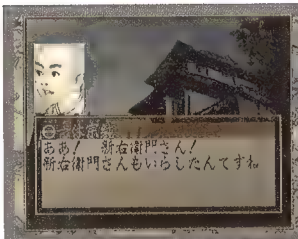
戦闘もシステムが大きく変更され、複数の武将で部隊を編成できるようになり、その部隊の規模によって野戦マップの大きさが3段階に変動するようになった。参加武将の数が多い中規模以上のマップでは部隊が陣形を組み、陣形ごと複数の武将が同時に移動・攻撃を行うため、全武将にコマンド入力を行う手間も省けることになった。



治水工事を行えば川から2マス先にまで水田を建設可能となり災害対策にもなる。これらの工事も一括で命令が可能で快適だ。

全体的に同作は新しいことに取り組むことよりも、前作の問題点を解決して完成度を上げることに主眼がおかれているようである。そのため、革新的にゲームが面白くなったような部分はないものの、非常に安心してプレイができる。パワーアップキットでの追加を含めると10本のシナリオが存在するため長く遊べ、PSP版やDS版（信長の野望DS）は入手も簡単である。

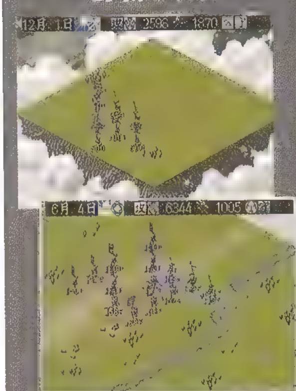
ここで少々話題からは逸れるが、光栄のSLGを買う場合に直面する問題について述べておきたい。光栄のSLGは多数のハードで発売されることが当たり前になっているが、ここでPC版（現在は実質的にWin版）を買うべきかコンシューマー機（家庭用ハード）版を買うべきかが問題となる。PC版は発売が早いことが最大の利点であり問題でもある。なぜかと言えば、先に発売されるPC版はゲームバランスが悪い場合があり、後に発売されるコンシューマー機版ではそれが修正されていることがあるからだ。



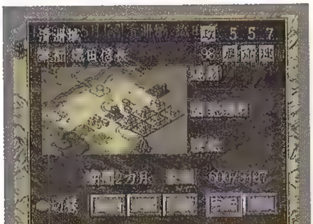
PK版専用の「[illegible]」は古今東西の有名武将が集結した架空シナリオ。曹操やチンギスハーンのほか、カエサルや一休さんまで登場。

また、PC版はそれなりの知識さえあればゲームの改造も可能。特に武将の顔グラフィックを好みのものに差し替えたりすることは比較的容易である。その他にPC版では中古ソフトを買う場合に、現有OSが完全対応しているかということや、シリアルが先に登録されているとサポートが受けられないなどの問題が存在する。これに対しコンシューマー機版は完成形で発売され改造などは難しいものの、中古購入に問題も発生しない。ただし、ゲームが簡略化されていることがある点に注意が必要。購入時にはこれらの問題を検討してからの方がいいだろう。

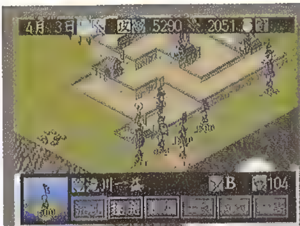
野戦マップ



野戦マップは戦闘に参加した部隊の規模で3種類の大きさに変化する。中規模以上のマップでは部隊が陣形を組んで戦うため、全武将を動かす必要がない。



箱庭内政の欠点である煩わしさを解決。最高10名の武将に一括で命令を下すことが可能になり、開発期間も短くなった。



攻城戦は従来の形に戻った。攻撃側は城門を破って城内に進入し、防御側は城内から弓矢や鉄砲で反撃する。

3D・リアルタイム化によってゲーム性が大幅に変化

信長の野望

嵐世記・蒼天録・天下創世・革新・天道



信長の野望にもリアルタイム制の波が

第9作目となる『信長の野望・嵐世紀』以降の作品に共通しているのがリアルタイム式の戦闘である。特にリアルタイム戦闘が初めて搭載された『嵐世紀』では前作までの箱庭内政が廃止され、担当奉行を設定しておけば自動的に内政が進むように変更された。また、同作では大名家以外の諸勢力が登場し、それらとの関係が非常に重要なウェイトを占めている。例えば諜報活動を行う忍者は忍者衆と友好的になり、貸し出してもらわなければならない。その他にも国人衆や水軍衆と友好であれば戦闘時に助けが借りられるなど、とにかく同作では諸勢力と友好関係を築くことが大切なのである。

シリーズで初めて取り入れられたリアルタイム戦闘は、各武将に率いられた部隊が入り乱れて戦うゴチャキャラ戦闘として再現された。これは見た目や操作方法などの点からRTSの影響を強く受けているのは明らかであるが、プレイヤーからの評判はイマイチであった。

続いて発売された『信長の野望・蒼天録』では大名だけでなく軍団長・城主でのプレイが可能になった。これは『三國志Ⅶ』で既に実現されていた全武将プレイから影響を受けたものであるが、『三國志Ⅶ』に比べると中途半端なものであり、同作の売りにはならなかったようである。

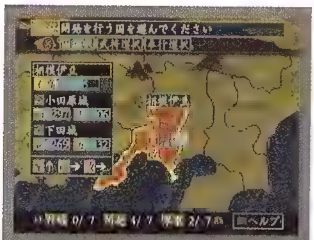
システム的には1ターンが政略フェイズと軍略フェイズに分かれているのが特徴で、城主プレイを可能にしたため、大名が城主のいる配下の城に直接命令を下すことができなくなった。戦闘では三すくみを取り入れたことが特徴だが、個人的に『蒼天録』は全体的に特徴が希薄であるイメージが強い。

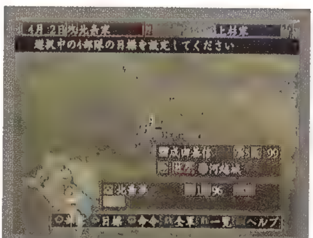
シリーズ作品

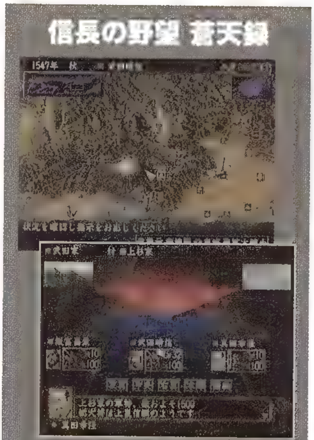
信長の野望 蒼天録	PC・PS2
信長の野望 天下創世	PC・PS2
信長の野望 革新	PC・PS2・Wii
信長の野望 天道	PC・PS3・Xb360

作品の仕様

	1ターンの期間	内政結果	戦闘
嵐世記	1ヶ月	数値で表示	リアルタイム
蒼天録	3ヶ月	数値で表示	リアルタイム
天下創世	1ヶ月	箱庭方式	リアルタイム
革新	リアルタイム	箱庭方式	リアルタイム
天道	リアルタイム	箱庭方式	リアルタイム


前作までの箱庭内政が廃止され、奉行を設定すれば自動的に開発されるようになった。負担は減ったが内政好きには勧められない。


シリーズで初めてリアルタイム戦闘が取り入れられた。複数の城が戦場になるうえ、諸勢力も入り乱れて戦うことになる。



シリーズで唯一城主でもプレイが可能で、システム的には『天翔記』にやや近い。野戦では三すくみが取り入れられ、攻城戦は別マップで行われる。

DATA 信長の野望 嵐世記

メーカー/コーエー
発売日/2002年4月4日
定価/9800円

対応ハード: PC・PS2・Xbox

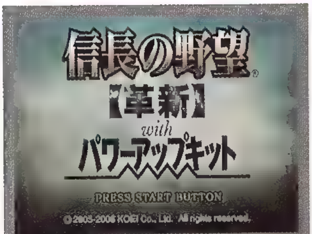
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

この時期以降の『信長の野望』は中古のPC版を購入することを避けた方が良い。また、OSの種類によっては起動しないこともある。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

そしてまた 新たな信長の野望が



信長の野望 革新
これまでのシリーズ集大成というシステムで、近年のシリーズで最も高く評価されている。

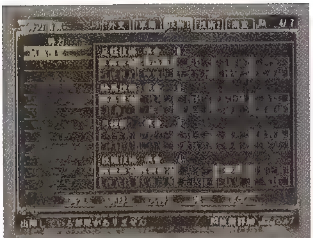
以前に使われていたシステムが復活したり消えたりするのがコーエーのSLGの特徴だが、『信長の野望・天下創世』では箱庭内政が復活したことが売りになっている。城や町並みが3Dで表示されるようになったことで、以前よりも内政の楽しみが増えた。また、城下ごとに建設できる町並みが異なることから、馬の産地・忍者の里・公家が在住といった特徴が再現されるようになった。

戦闘では野戦と攻城戦が分かれており、内政で城を強化しておけば籠城側がかなり有利になる。ただし、攻撃側は城を攻めずに城下町を破壊することで敵の勢力を削ぐことが可能になっており、天守閣に閉じこもったままではせっかく発展させた城下町を好き放題荒らされてしまう。

続く12作目である『信長の野望・革新』は近年のコーエー製SLGとし



内政は『烈風伝』と『天下創世』を併せたようなシステム。日本列島を模した1枚マップ上に町を作り出していくのは非常に楽しい。



本作のテーマは技術革新。各学舎を建てることで様々な技術が開発可能になる。また、PK版では貿易により南蛮の技術も獲得できる。

てはかなり評価が高く、『信長の野望』シリーズの中でも傑作に位置づけられることが多い。同作の最大の特徴は内政部分においてもターン制を廃したことであり、内政と戦闘が分かれていないことである。プレイヤーが内政の最中であってもCPUは容赦なく出兵をし、戦闘も内政も同じ1枚マップ上で全てが完結する。

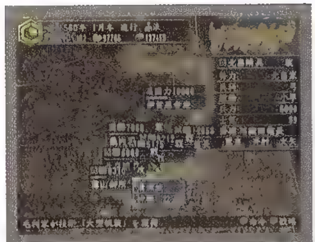
また『革新』の名の通り技術革新が1つのテーマになっており、城下町に学舎を建てることで技術を開発することができるようになる。技術には戦闘で役に立つものが多く、それによって大名の強さに差が付き、織田家は鉄砲隊が強いといった個性が生まれることになるのだ。

そして最新作である『信長の野望・

信長の野望 天下創世



3Dで表示された城下町をプレイヤーが開発していく箱庭内政を採用。野戦マップは広くなり自由度が増し、攻城戦マップでは敵の城下町を破壊することが可能になった。



戦闘も内政と同じ1枚マップ上で行われる。部隊を細かく指示したりはできないが、強力な戦法やその連鎖で敵にダメージを与えられる。

天道』では『革新』同様に1枚マップとリアルタイム制を採用。同作のテーマになっているのはタイトル通り「道」である。『天道』では自城と道を繋げることで町を勢力下におくなど、箱庭内政でありながら建物の建設よりも街道の建設に重きがおかれていた。しかし、これらのシステムは着眼点はよかったものの面白さには繋がっておらず、プレイヤーからの評判は芳しくなかった。

そして『初代』が発売されてから30周年にあたる2013年に、『信長の野望』の新作が発売されるとの発表が報じられた。次の作品では何がテーマになり、どの様なシステムが採用されているのか、非常に楽しみである。

信長の野望 天道



『革新』を発展させたシステムで、内政は簡略化され新たに道を建設できるようになった。これまでのシリーズの中でも初心者向きなシステムは賛否両論である。

武将の顔グラすら存在しない硬派&シンプルな戦国SLG

天下統一

天下統一シリーズ



ボードゲームを発展させたゲーム性

光栄による独占状態が続いていた戦国SLGに一石を投じ、人気を二分するほどの勢力を持つに至った『天下統一』シリーズ。その中心人物となっていたのが、かつてボードゲーム『戦国大名』のゲームデザインを担当した黒田幸弘氏であった。そのため、本作にはコンピューターゲームらしい派手な演出などは存在せず、ひたすらにシンプルな画面で構成されている。また、乱世の時代に短期間で内政の効果が発揮されるのはおかしいという考えから、内政にはあまり力がいれられていない。とにかく本作は戦闘に次ぐ戦闘がゲームの基本。プレイヤーもCPUも勢力拡大に必死であり、少しでも弱さを見せた勢力は飲み込まれてしまうのである。

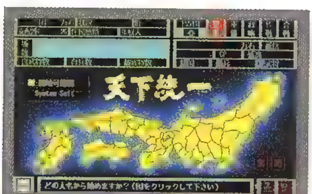
システム的には1年を春夏秋冬の4回に分けたターン制で、さらに1ターンが更新・軍備・政略・作戦・合戦の5フェイズに分かれている。また、本作では1つの国が複数の城で構成されており、その城を複数の勢力で分け合うという状態が存在。そのような状態でプレイヤー大名が1国を統一できていない状況を豪族・1国以上が勢力下にあれば小大名・複数の国を支配し100万石を越えていれば戦国大名と呼ぶ。特に豪族時は使用できるコマンドも制限されているため、一刻も早い国内統一が望まれる。

そして本作のメインとなる戦闘画面はこれまた驚くほどシンプルなもの。野戦では参加できる部隊は3部隊まで（他に別働隊が1部隊）、攻城戦は包囲か強襲を選び3回攻撃すれば終了である。しかし、初めにも述べたが本作はとにかく戦闘の回数が多いゲーム。もしも戦闘が複雑であったら、天下統一までに膨大な時間が必要。そのため、このシンプルな戦闘は必然であり正解だったのである。

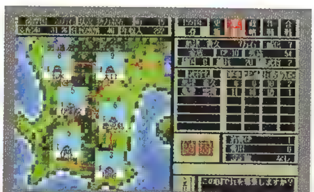


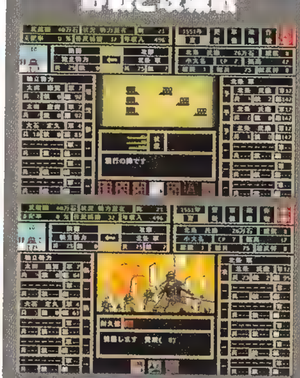
MD版はタイトルが「乱世の覇者」となっているが初代の移植版である。操作性などは悪くないがCPUの思考時間が長い。

シリーズ作品	
天下統一Ⅱ 乱世の覇者	PC・PS
天下統一Ⅲ	PC
天下統一Ⅳ	PC
天下統一Ⅴ	PC・PS2



1国1大名制
1つの国にプレイヤーが選択可能な大名家が1つ存在。ただし、全大名を選択可能になるのは1度ゲームをクリアしてから。


豪族・小大名・戦国大名
各大名家は国内統一が未完な「豪族」、1国以上を支配している「小大名」、100万石以上の「戦国大名」に分類される。

野戦と攻城戦

[illegible]の士気を0にして1部隊でも退却させれば勝利となる。攻城戦では包囲と強襲を選択可能で、城の耐久値を0にすれば落城となる。

DATA 天下統一

メーカー/システムソフト	定価/9800円
発売日/1989年7月	

対応ハード：PC、MD、DS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win版『天下統一ADVANCE』やDS版の『真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～』はリメイク作。『復刻版』はダウンロード販売されている。

※…PC98版の発売日・PC98版の定価

せっかくのシリーズがバグで台無しに



武将の戦死・切腹・降伏はランダム
是非配下にしたいと思っていた武将が戦死したり、能力の低いカス武将が勝手に降伏して仲間になったり、思った通りにいかないことも多い。

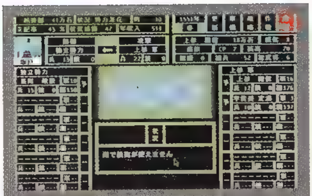
『天下統一』で現在も語り草になっているのは奇跡的なゲームバランスである。弱小勢力にも天下統一の可能性を残すためのバランス調整は行わず、力が弱いものは滅びるべくして滅びていく。そしてプレイヤーが天下を半ば征した頃には、CPU大名の中からも同程度の力を持つ巨大勢力が現れ、天下分け目の戦いが発生するのである。

初代から多くのファンの心をがっちりと掴んだ『天下統一』シリーズは、続く『天下統一II』でも戦国時代をリアルにシミュレート。同作では農繁期には兵士の動員数が極端に少なくなり実質的に戦争ができなくなってしまう。その代わりにプレイヤーが兵農分離を進めることで、職業軍人を作り出し動員数を上げることができるようになっているのだ。また、兵士には疲労度の概念がありインフラが整っていない細い道を業軍させると、兵士は戦争前に疲労してしまうことになる。このように『II』は前作のシンプルな面白さは残しつつ新たなリアリティを盛り込んだ。ただし、前作のような奇跡的なゲームバランスを再現することはできなかったのである。



能登送り
能登の穴水城から敵をおびき出して撃破。その後の城にいらない武将で攻め込み、強襲すれば手軽に武将を戦死させることが可能。

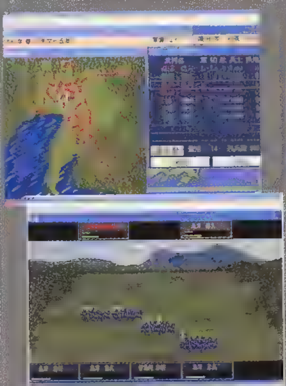
続く『天下統一III』は大きな希望を持って迎えられたにも関わらず、あまりにバグが多くファンを失望させてしまった。その後『IV』『V』とシリーズは続いていくことになるが、1度下がってしまった評判を覆すことはできず、『V』では黒田氏が制作に関わっていないことも公言されてしまった。



鉄砲は強力だが
鉄砲は数を揃えて1武将に集中させないとほとんど威力がなく、雨の時には使用不可となる。また、敵の突撃に弱くなるという欠点もある。

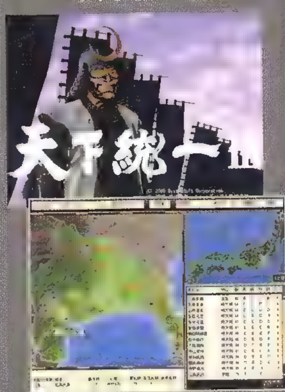
システムソフトというメーカーはシステムソフト・アルファーに移行する際に何か大切なもの（特に人材や理念など）を置き忘れていってしまったように思える。後でパッチを配布して修正すればOKだからといって、バグだらけの製品を発売することは、発売日に購入したファンに失礼だとは思わないのだろうか。これまでの歴史あるシリーズをぶち壊し、美少女キャラを登場させることで誤魔化す手法も、もう止めにしてもらいたい。失われた信頼はそう易々とは戻ってこないのだ。

天下統一II 乱世の覇者



Ver.が複数あるため、購入時には注意。兵農分離といった概念や兵士の疲労度が追加された。その複雑になったシステムにCPUがついてこれず、難易度が低くなったのは残念なところ。

天下統一III



『II』から10年を経て発売された正統な続編。様々な新しいシステムを採用しているが、バグがあまりに多く何度もパッチが配布されるという有様であった。

戦極姫 ～戦乱の世に焔立つ～



『天下統一』のシステムを流用し武将を美少女化した18禁ゲーム。PC版からバグが多く、その移植であるPS2版はKOTY（クソゲーオブザイヤー）の大賞を受賞している。

FCにおけるSLG普及に大いに貢献した

独眼竜政宗



手軽に楽しめる秀作SLG



コマンドはアイコンで表示されており、メイン画面は非常にシンプル。FCというハードでの発売のため、SLG初心者にも配慮してある。

1988年4月に発売された本作は、1987年1月から12月まで放送されたNHK大河ドラマ「独眼竜政宗」と同名であり、いわゆる「あやかり商法」であったことは間違いない。しかし、本作のゲーム性はキャラゲーにありがちな低レベルなものではない。特に、キャラにドラマのイメージを残しながら、本格的な歴史SLGとして完成させたナムコの手腕が光っており、それまで難解なイメージがつきまとっていたSLGを、低年齢層やライトユーザーにまで広めた貢献度は非常に高いと言っていいだろう。



奥州の全12ヵ国を統一することが目的。最上や佐竹は勢力が高いため、[illegible]小勢力を攻めるのが無難。

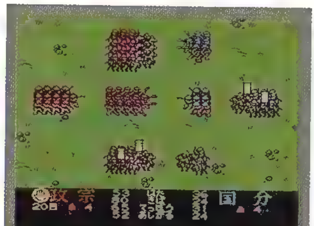
本作のゲーム性は他の歴史SLG、特に戦国時代をテーマにしたものと同じように、各勢力範囲を表したメインマップと戦闘マップの2種類からなっている。メインマップでは石高を上昇させるための開墾や、軍事力アップのための兵士購入・訓練などを行うことになる。目的は奥州12ヵ国の統一であり、タイムリミットは政宗が81歳を迎えるまでになっている。プレイヤーが担当できるのは主人公である伊達政宗のみであり、他の大名は全て敵国。中でもドラマで政宗のライバルであった最上家は国力・軍事力共に高く、伊達家と接しているためゲーム上でも常にライバル関係になっているのだ。

戦闘画面では敵・味方の部隊を交互に行動させるターン制を採用。部隊には、能力は低いが数を揃えやすい足軽隊、2回行動が可能で能力も高い騎馬隊、遠距離攻撃が可能であるが弾数に限りがあり防御力も弱い鉄砲隊、全滅すると敗北が決定する旗本隊の4種類が存在する。これらの部隊の強さは訓練度にかなり依存するため、訓練は非常に重要なコマンドになっている。



訓練を3回連続で行うと選択できる流鏑馬。アクションゲーム仕立てで、慣れないうちはかなり難しい。

そして、本作は周回プレイを繰り返すと様々なイベントが発生するようになっている。その中でも秀吉の登場は最大のヤマ場にもなり得るもので、呼び出しを断れば戦闘に発展。敗北すればゲームオーバーに、勝利すれば天下統一の真エンディングを見ることができる。秀吉軍は最大兵力であり強敵だが、何度も奥州統一を成し遂げたベテランプレイヤーならば、勝つことは難しくないだろう。



戦闘画面もやはりシンプル。各部隊ごとに命令を出すことができ、十字キーで攻撃と移動を行う。鉄砲隊のみAボタンで攻撃だが、弾数制限がある。

DATA 独眼竜政宗

メーカー/ナムコ
発売日/1988年4月5日

定価/4900円

対応ハード

FC PCE PS SS GC PS2 DC Xbox GB GBA DS

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

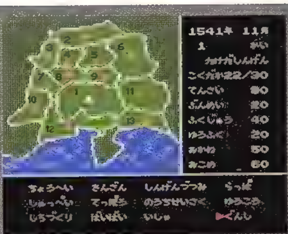
配信や移植はされていないが中古ソフト自体は安価に入手可能。比較的短時間で終わらせることもできるため、バックアップの電池切れも問題ない。

FCのSLG黎明期を代表する迷作

武田信玄

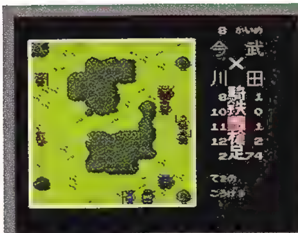


信玄のアップ多用も勘弁して欲しいポイント



様々なコマンドが実行可能だが、周りの国よりも兵力で劣っているため、あまりノンビリと内政をしている余裕はない。

左ページの『独眼竜正宗』が大河ドラマ大ヒットの余勢を駆って発売されたものであるならば、本作『武田信玄』はNHK大河ドラマ放送中に発売された歴史SLG。両作品は発売時期が非常に近く、共に戦国時代を舞台にしたSLGであり、特定の戦国大名にクローズアップした作品であるなど、コンセプトはかなり似通っている。ちなみに同年3月18日にはFC版『信長の野望・全国版』が発売されており、この時期FC市場においては戦国SLGがブームになっていたようである。



戦闘画面では各部隊ごとに命令を下していく。敵CPUの思考がかなり甘いため、そこを突いていけば劣勢を覆すことも可能だ。

さて、この様に連続で発売された戦国SLGの中で本作の評価がどのようなものであったかというと…。まだ、SLGが普及していなかったFCにおいてはそれなりのものであったようだ。しかし、今になって冷静に評価してみると、本作にはクソゲーすれすれの部分が多く存在していることが分かる。もしも、当時本作を初SLGとしてプレイし、SLGはつまらないという印象をもたれた方がいたとしたら、それは実に不幸な出来事であったと言わざるを得ない。

本作ではセーブ用のバッテリーバックアップを搭載しておらず、パスワード方式でゲームを継続しなければならない。当時はこのパスワードが長すぎることによる悲劇が様々なゲームにおいてみられた。しかし、本作のパスワードはたった15文字であり間違える危険性は低い。ところが、それは同時にパスワードによって記録されている情報が少ないということで、本作はほとんどのデータが再開と同時に初期値にもどってしまうのだ。その他にもイベント頼みであるゲーム性や、戦闘時の敵AIが馬鹿であるなど、プレイヤーを萎えさせる罠が数多く用意されている。

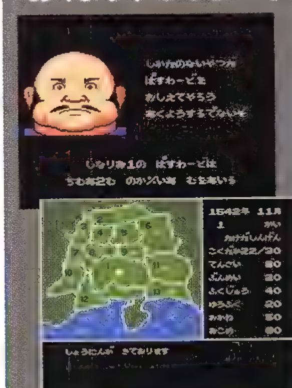
シリーズ作品

武田信玄2	FC



最初の月に今川家が攻め込んできて、なすすべもなくゲームオーバーになることも。当時のユーザーにはかなり厳しい洗礼であった。

あくようするでないぞ



パスワードは魔法のコマンドで、入力して再開すれば多くの数値が初期値に戻ってしまう。徴兵して国が荒れても一瞬で元通りになるため、攻略が上手くいかない人は「あくよう」しよう。

DATA 武田信玄

メーカー/ホット・ビィ
発売日/1988年3月28日

定価/5800円

対応ハード

AC	PC	**FC**	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA	DS	PSP	etc

ダウンロード販売

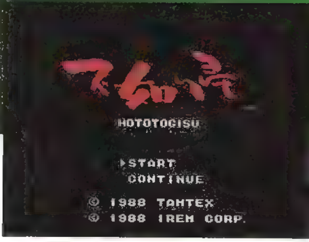
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

こちらも配信、移植はなしである。中古価格は安く、パスワード制なのでバッテリーバックアップの電池切れを心配する必要もない。

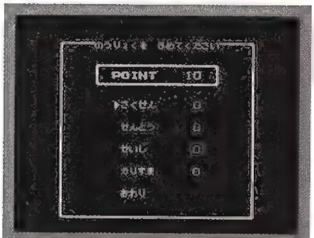
シンプルながら熱い戦いが楽しめる戦国SLG

不如帰

HOTOTOGISU

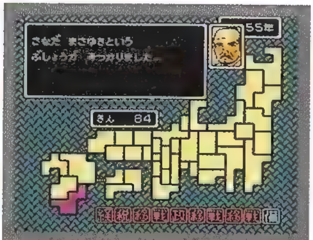


武将のデータが何も表示されない



大名の能力はプレイヤーが決めることができる。最大で10まで割り振れるが7が最高値のため、それ以上の数値は無駄になってしまう。

前のページで紹介した2作に引き続き、この『不如帰』もまた1988年にFCで発売された戦国SLGである。そして『独眼竜正宗』が初心者に配慮したライトなFCらしい作品だとしたら、本作はFCというハードには珍しい硬派でマニア向けな作品になっている。そのため、セールス的には大きな成功を収められなかったものの、本作をプレイしたファンから高い評価を得ることになり、FCの時代が終わってから隠れた名作として取り上げられることが増えたのである。また、本作には非常に詳しく熱意の高いファンサイトが存在しているため、興味を持たれた方はそちらも参照していただきたい。


薩摩に真田昌幸が現れるなど破天荒なところもある。優秀な武将は独り占めしたいところだが、雇用できるのは5人までとなっている。

本作は1年を1ターンとし、それをさらに10のフェイズに分けることで進行していく。各フェイズで行える行動は決まっているため、急に兵力を増やしたいと思ってもそうはいかない。基本的には収入が許す範囲でそのフェイズごとに最大限行動をおこした方がいいだろう。また、本作には国の収入を増やすための内政コマンドが存在しない。その代わりに戦争フェイズは年3回存在し、このことからも本作が戦争重視のゲームであることが分かる。

本作はFCの戦国SLGでいち早く、数多くの配下武将を登場させている。しかし、大名も含め各武将にはSLGにつきもののパラメーターが存在していない。正確には存在していないのではなく、見えないのであるが、この仕様はかなりの冒険であったはずである。現在はデータ解析により全てのパラメーターが公表されているが、当時は使ってみるまでその武将の能力が分からなかったのだ。



攻城戦は力攻めか兵糧攻めかを選択可能。武将の能力を参考にして選びたいところだが、本作では能力値はマスクデータになっている。

2010年に本作のリメイクとも言える新作『戦国Spirits』が販売されたが、バグが多いなど評判はイマイチで、FC時代の本作を越えることはできなかったようである。

戦闘画面


野戦では4種類のうちから戦法を選んで戦う。戦闘中は毎ターンコマンドを入力する方式で、敵の兵力を0にしなくても士気を0にすれば戦闘に勝利となる。

DATA 不如帰

メーカー/アイレム
発売日/1988年8月19日

定価/6500円

対応ハード

FC

ダウンロード販売

Wii バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

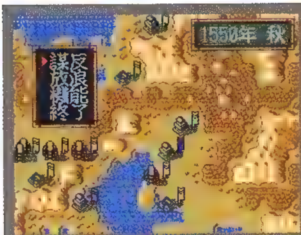
同じアイレムから本作のロゴを使用した『戦国絵札遊戯 不如帰 乱』が発売されているが、こちらはPSP用の戦国時代をテーマにしたカードゲーム。

斬新な機能を詰め込んだ戦国SLGの異端児

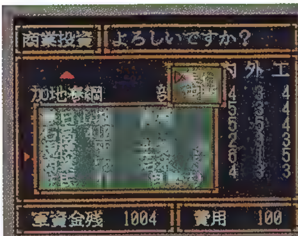
斬Ⅱスピリッツ



大名の隠居コマンドがあれば全て解決したのでは?



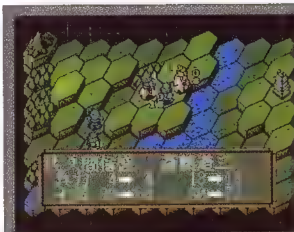
全武将プレイが可能になっているが、一介の武将ではやれることが少ない。いきなり謀反か出奔を迫られるのは驚きである。



内政などのコマンドを使用できるのは大名のみ。配下武将のままではCPUの戦略を眺めるのみで全く面白さがない。

シリーズ作品

斬 ～陽炎の時代～	PC
斬 夜叉円舞曲	PC·MD
斬Ⅲ ～天運我にあり～	PC·SFC



戦場は高低差のあるHEXマップだが、それを活かしきっているとは言い難い。また、武将が戦死しやすいのも大きな特徴。

『信長の野望』シリーズをもとにした無難な作品が多い戦国SLGの中で、一風変わった作品としてファンに認知されているのが『斬』シリーズである。制作は後に『テイルズ』シリーズで知られることになるウルフチームが担当。当頁ではその2作目である『斬Ⅱ～陽炎の時代～』のSFC移植版『斬Ⅱスピリッツ』を中心に話を進めていく。

本作はオリジナルであるPC-98版が発売された1991年の時点で既に、登場する全武将でのプレイを可能にしている。この全武将プレイが初めて光栄のSLGに搭載されたのは『三國志Ⅶ』が発売された2000年のことであり、『信長の野望』には現在まで採用されてはいない。この点からも本作の先見性の高さが伺えるが、1つ大きな問題が存在している。それは1武将の身分ではほとんど何も行動できないということである。配下武将の身分では自ら行動可能なコマンドが謀反と放浪しかなく、4分の3を占める行軍フェイズではCPUの行動を眺めるばかり。無理をして全武将プレイを搭載しても、これでは全く意味がない。重臣の立場であれば少しはマシであるが、やはり大名以外でのプレイは蛇足であったと言わざるを得ない。

大名でのプレイを前提とすれば本作はそれほど個性的なSLGではない。むしろ初めに述べたような『信長』系の無難な作品になってしまう。これならば大名のみのプレイに絞って、新たなシステムを導入した方がよかっただろう。また、この全武将プレイは続編のSFC版『斬Ⅲ スピリッツ』にも導入されているが、そちらもやはり謀反を前提にしたもので、ゲーム性はイマイチである。

オリジナルはPC-98版



「斬」シリーズはもともとPC-98用のゲームとして開発された。その後シリーズ化され様々なハードに移植されたが、シナリオ集も多く全てを把握することは難しい。

DATA 斬Ⅱスピリッツ

メーカー/ウルフチーム
発売日/1992年5月29日

定価/9800円

対応ハード

AC　PC　FC　SFC　MD　PCE　SS　PS　N64　GC　PS2　DC　Xbox　GB　GBA　DS　PSP　etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

「斬」シリーズのコンシューマー移植版は全て格安に入手可能である。PC版はそれなりに高価で入手もし難いが、わざわざ購入する必要もないだろう。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

メガCDの存在価値を高めたMD屈指の歴史SLG

天下布武
英雄たちの咆哮



メガCDを救った救世主的ゲーム

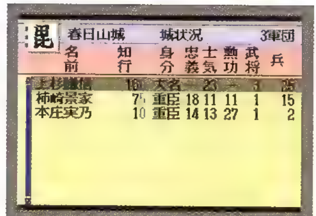
セガとメガドライブにとって、この1991年という年は実に大きな意味を持っている。7月には『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が発売され、北米で大ヒットを遂げる。そして同年12月12日にはかねてからの懸案であったメガCDが遂に発売され、今後の飛躍が期待されていたのである。

しかし、メガCDはハードと同時発売のソフトが少なく、インパクトが低いものばかりであった。また、その後に発売されたソフトも伝説のクソゲー『惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド』など、セガは果たして本気でメガCDを売ろうとしているのか疑問に感じてしまうものがあった。その様な中でメガCD購入者に見えた一筋の希望の光が、ゲームアーツから発売予定であった『天下布武 英雄たちの咆哮』だったのである。

同社は1990年12月に『ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場』でメガドライブに参入。かつてのPCゲームファンには『テグザー』などで有名なメーカーであった。本作発売当時はまだコンシューマー機での実力は未知数であったが、後にも『LUNAR ザ・シルバースター』や『シルフィード』などの名作をメガCDで発売。その後のセガサターンの時代にはトレジャーと並んで、最も信頼できるサードパーティーとしてセガハードを牽引していった。

本作はオープニングからして他のゲームとは異なっており、その気合いの入り具合に名作であることを予感させられるものであった。そして、実際のゲーム性はCD-ROMの大容量を活かした派手な演出こそ見られないものの、SLGマニアを唸らせる硬派な出来映え。かなりシビアな難易度で歯ごたえを感じられるものだったのである。

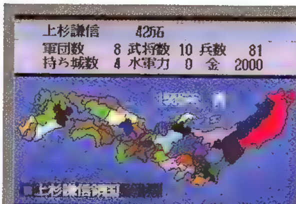
しかし、惜しむらくはメガCDがあまり普及せず本作もマイナーゲームと化してしまったこと。できることなら数多くの人が本作をプレイすることを願うのみである。



大名と重臣が軍団を形成し、その下に配下の武将が属している。移動は軍団単位で行い、配下武将が単独で攻め入ったりすることはできない。



後のセガハード所持者にとってゲームアーツは最も信頼できるメーカーであり、このロゴには特別な感情が込められていた。



シナリオは4本あり、時代が早いほど群雄割拠の様相を呈している。初心者はなるべく有利な勢力を選択しないと滅亡の危険性が高い。

オープニングムービー


実写のオープニングムービーは当時も話題になった。CD-ROMの大容量を活かしたと言えば聞こえはいいが、このムービーがなければROMカセットに入ったのではないだろうか。

DATA 天下布武 英雄たちの咆哮

メーカー/ゲームアーツ
発売日/1991年12月28日

定価/7800円

対応ハード

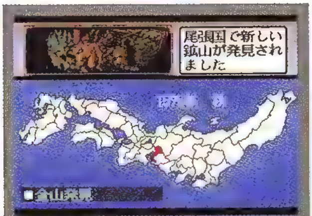
SFC MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

メガCD版がオリジナルで1995年にSFCに移植された。中古価格は安めだがSFC版は評価が低いということを忘れずに。

※:MD版の発売日・MD版の定価

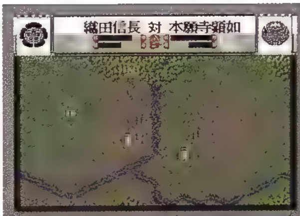
CPUは好戦的 巨大勢力もすぐ完成する



ランダムイベント
弱小国でプレイする場合はイベントの発生は国の命運を左右するほど重要。また、命令の順番が変わるだけで事態が好転することもある。



『信長の野望』シリーズなどと異なり、本作における内政は優先度が低い。資金はなるべく徴兵に回したいところだ。



戦闘はかなりシンプル。兵数が少ない武将が多数いるよりも優秀な武将に兵士を集中した方が圧倒的に強い。

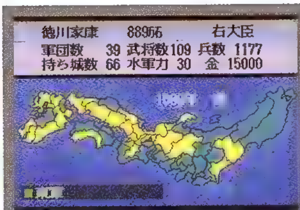
本作はターン制の歴史SLGであり、1555年開始の「群雄割拠」シナリオから1600年開始の「関ヶ原」シナリオまで計4本のシナリオが選択可能。当然ながら年代が遅いほど強大な勢力が存在するようになっている。登場する大名は全て選択することが可能なため、関ヶ原の戦い寸前の徳川家康といった大勢力から、滅亡寸前の弱小大名までプレイヤーが自分の腕に合わせて自由に楽しめる。ただし、本作の難易度はかなり高めのため、他のSLGと同じ感覚でプレイするとリセットボタンを押すことになる。初プレイ時は無理をせず、シナリオ1の今川家や、シナリオ2・3の織田家を選ぶのがいいだろう。

また、本作は内政の効果があまり高くなく、それに費やすほど費用に余裕がない。そのため、資金は軍備に使うことになり、必然的に戦争中心のゲーム性になっている。そして、これらの特徴を考慮すると、本作はシステムソフトの『天下統一』に近いゲーム性を持っていることが分かる。CPUが好戦的でゲームが進むと強大な勢力が出来上がるところも『天下統一』との類似点である。システム的にはかなり異なった部分は多いものの、恐らくゲームアーツが『天下統一』のゲーム性を見本にしたのではないだろうか。

だからといって本作にマイナスイメージを持つ人がいたならば、それは大いなる間違いである。奇跡的とも評される初代『天下統一』のゲーム性を異なったシステムで再現するということは、それ自体が奇跡のようなことだと言えるからだ。

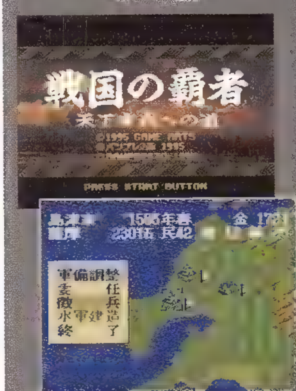
本作発売から4年後の1995年12月22日には唯一の移植作である『戦国の覇者 天下布武への道』が発売された。本作の雰囲気を気軽に楽しめるのはうれしいが、とにかくCPUの思考時間が遅く、MD版のテンポには遠く及ばない。これは少々残念なところである。



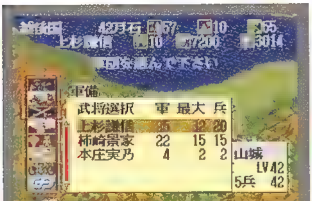


関ヶ原の戦い寸前から始まるシナリオ4。天下は東軍の徳川家康と西軍の豊臣秀頼によって二分されている。

SFC版



MD版から4年もの歳月が経っているにも関わらず出来は散々。色々とアレンジが加えられているのだが操作性は悪く、敵の思考時間もかなり長い。



武将の能力は1～25の数値で表されている。本作でも戦国最強の男は上杉謙信で、軍事の値は最高の25となっている。



水路を利用して敵城へと攻め込んだ場合、水軍戦は自動で行われる。プレイヤーに介入の余地はないので水軍力の高さが勝敗の決め手になる。

三國志

三國志・Ⅱ・Ⅲ



歴史三部作が遂に完成された

『信長の野望』と並ぶ光栄の人気シリーズである『三國志』は『蒼き狼と白き牝鹿』に続く歴史SLGの第3弾として発売された。現在でこそ三国時代を舞台にしたゲームは珍しくないが、当時は本作以外には見かけることはなく、三国志という物語をどのようにシミュレートしているのか発売当時から注目の的であった。そして、実際に発売された本作では三国志の物語の中に登場する数多くの武将をゲーム上にも登場させ、能力を数値化することでその個性を再現していた。これにより単なる国盗りゲームであった、光栄のSLGが大きく進化することになったのである。

本作の武将の能力値はかなり影響が大きく、例えば武力99の関羽が率いる部隊と武力18の曹豹が率いる部隊では、強さに雲泥の差があるのだ。また、知力が90以上の武将は軍師としてプレイヤーの行動に助言をしてくれる。この時の助言の正確さは知力の高さと比例し、知力が100の諸葛亮に至っては助言の信頼度が100%であった。そのため、プレイヤーは国を増やすこと以上に名武将を手に入れることに躍起になり、ここにきて初めて歴史SLGはキャラゲーとしての要素を手に入れたことになるのであった。

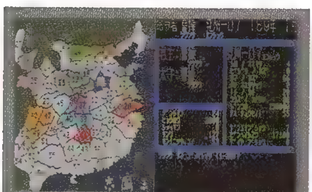
また、本作は各PCに移植されるにあたって、FDDが1台でも作動し内容的にも簡略された廉価版『抄本三國志』を生み出した。これは使用頻度の低かったコマンドを削除してシナリオを1本にしたものであり、FC版『三國志』のもとになった作品である。FCでは本作より先にナムコの『三国志 中原の覇者』が発売されていたが、光栄の『三國志』もかなりのヒットとなった。このFC版では略奪・築城・放浪といったコマンドが削除されており、戦闘時の計略も使用不可であった。また、武将の武力の成長も廃止されたが、オリジナルは無駄に武力が上がりすぎるため、これはFC版の方が好評であった。

シリーズ作品

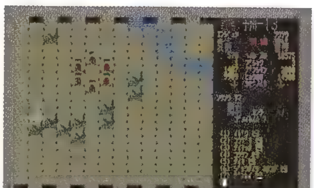
三國志Ⅱ	PC･FC･SFC･etc.
三國志Ⅲ	PC･SFC･MD･etc.

作品の仕様

	資金・兵糧	戦闘	攻城戦
初代	都市ごとに管理	ターン制	なし
Ⅱ	都市ごとに管理	ターン制	なし
Ⅲ	都市ごとに管理	ターン制	あり



歴史SLGの[illegible]
武将の存在という要素が『信長の野望』とは一線を画しており、パズル的な側面が強い『信長』よりも戦略性が高くなっている。



武力と知力がものを言う戦闘
武将には武力や知力といったパラメーターが存在し、戦闘では武力によって部隊の強さが決まる仕組みになっている。

FC版三國志



PC向けの簡易版である『抄本三國志』をもとにしているため、PC版に存在した略奪・計略・武力の成長といった要素がない。『三國志』と言えばFC版を思い浮かべる人も多いだろう。

DATA 三國志

メーカー/光栄
発売日/1985年12月10日

定価/14800円

対応ハード
PC　FC　SFC　PS　SS

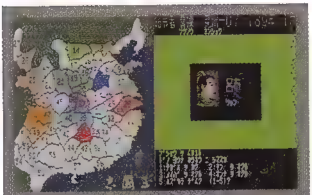
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

リメイク版である『三國志リターンズ』がWin・PS・SS向けに発売されているため、こちらを購入するのがいいだろう。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

出せば必ずヒットする 光栄の看板シリーズ

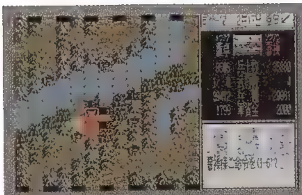


個性的な武将達
武将には忠誠度が存在し、この値が低いと簡単に君主を裏切ってしまう。特にシナリオ1で1ターン目に呂布を引き抜くのはお約束。

初代『三國志』の大ヒットを受けて、1989年には続編である『三國志Ⅱ』が発売される。『Ⅱ』における最も大きな変更点は命令回数で、初代では1国に対し1回であったのに比べ『Ⅱ』では滞在する武将の数だけコマンド入力が可能になった。とは言え、能力の低い武将にコマンドを実行させても効果は低いため、やはり武将は数よりも質が重要であった。

そして、『Ⅱ』から武将に相性のマスクデータが実装された。これによって物語上で配下であった武将は仲間にしやすくなったが、相性の悪い武将は配下にした後でも忠誠度が自動的に下がり使いにくくなった。また、同じくマスクデータである義理が低く野望が高い武将は、極端に裏切りやすくなっている。呂布や魏延といった武将は武力が高く戦場では頼りになる反面、何度も裏切りを繰り返す困った存在になったのである。

後のシリーズでは常識である新君主システムも『Ⅱ』から搭載されたもの。これは自分で作ったオリジナル武将をゲーム上に登場させられるもので、『Ⅱ』ではまだ君主と配下武将1人のみであった（FC版などは配下武将は作れない）。このシステムは以降の作品で必ず取り入れられるようになり、プレイヤーはオリジナルの武将を三国志の世界に介入させ、独自のif世界を楽しむようになったのである。



火計の威力は減少したが…
戦場では最大4ヵ国の軍勢が入り乱れて戦う。また、義理が低い武将は戦場で何度も寝返りを繰り返す困った存在になった。

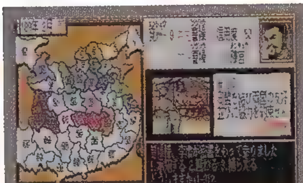
続いて発売された『三國志Ⅲ』では野戦と攻城戦が分けられ、野戦は特定の場所でしか発生しないようになった。また、弓や馬を購入して兵士の武装を変更できたり、軍師が参戦していると落とし穴を掘ることができたりなど戦闘時の楽しみが増えている。その他にも水上戦が初めて導入されるなど、『Ⅲ』が発祥となっているシステムは多い。内政は担当官に長期の命令が出せるようになり、順番が回ってくるたびにコマンドを入力する煩わしさが軽減されている。



三國志Ⅲ
1992年2月発売。『Ⅲ』からはPC-88などの8bitパソコンでの発売がなくなった。また、多数の家庭用ハードに移植されている。

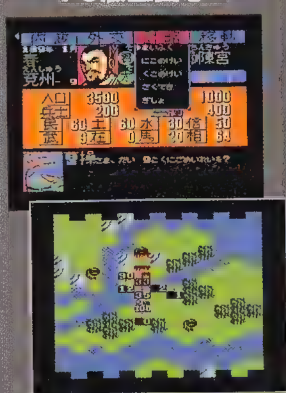
そして、『Ⅲ』では武将の身分と役職が設定されるようになり、文官は内政コマンドのみ、武官は軍事コマンドのみに特化した存在になった。また、能力が優れた武将は上位の身分である将軍や軍師に就くこともできたのである。

『Ⅲ』は際だった派手さこそないものの、内容的にはよくまとまっており、完成度は高かったと言える。同作が初搭載で後に継承されていったシステムも多数存在するため、シリーズの節目になったことは確かだろう。



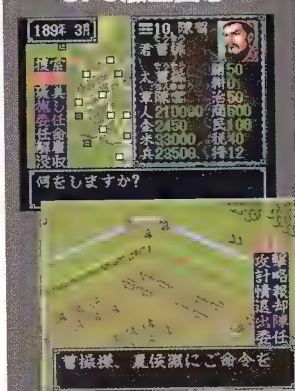
三國志Ⅱ
1989年に発売された続編。共同軍・援軍が可能になりCPUも積極的に外交を行ってくる。また、駆虎呑狼の計などの計略も使用可能。

FC版三國志Ⅱ



1990年に発売されたFC版。翌年にはSFC版も発売されたため、そちらを待った人が正解であった。オレンジ色の内政画面が目に痛いが、操作性は悪くない。

SFC版三國志Ⅱ

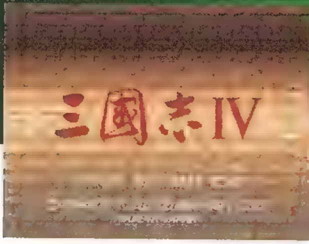


家庭用ゲーム機も16bitとなり、PC版と比べても遜色ない出来に仕上がっている。文字や数字の表示も大きく、パッドに慣れている人はこちらの方がプレイしやすい。

様々な試行錯誤によりシリーズが進化していく

三國志

Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ



武力型武将が酷い扱いを受けた

『三國志Ⅲ』では武将の能力値に政治力の値が加わったが、続く『三國志Ⅳ』では新たに統率力が追加された。統率力は従来の武力に相当する能力で、武将が率いる部隊の強さを表している。また、それに伴い武力は一騎打ちの強さを表す能力へと格下げされた。この変更によって、これまで戦場で力を発揮していた猪武者的な武将の統率力は抑えられ、諸葛亮や司馬懿といった軍師クラスの武将の統率力が優遇されるようになっている。

さらに武将には様々な特技が搭載されるようになり、人材登用などのコマンドも特技を所持していないと実行できないようになった。そして、ここでもやはり軍師クラスの武将は優遇されていたため、これまで以上に有名武将とカス武将の差が大きいものになってしまった。例えば『Ⅳ』の最強武将である諸葛亮は、部隊の戦闘力が強く天変・風変をも使いこなし、内政全般でも頼りになる存在。それに対し特技が0で能力値も低い夏侯楙は、何をやらせても役に立たないダメダメな存在である。武将の個性が強くなるのはいいことだが、さすがにこの『Ⅳ』はやりすぎであったと思われる。

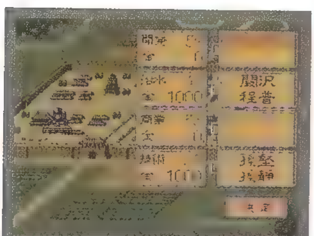
また、『Ⅳ』では戦闘のシステムも大幅に変化。1部隊は最高3人の武将で編成され、知力が低い主将を副将が補うといったことが可能になっている。野戦では火計の威力が強化され、初代のように戦場の全面が炎に包まれる光景がよく見られた。また、攻城戦も本格的になり、城門を巡っての攻防が再現されることになった。これにより衝車・投石車といった攻城兵器も登場し、それを生産するための技術力も内政の重要項目になったのである。

このように『Ⅲ』から『Ⅳ』への段階で変更されたシステムは数多くあり、中でも特技や兵器は形を変えながら後のシリーズに引き継がれた。

シリーズ作品	
三國志Ⅴ	PC·PS·SS·etc.
三國志Ⅵ	PC·PS·DC

作品の仕様

	資金・兵糧	戦闘	攻城戦
Ⅳ	都市ごとに管理	ターン制	あり
Ⅴ	一括管理	ターン制	なし
Ⅵ	一括管理	リアルタイム	あり



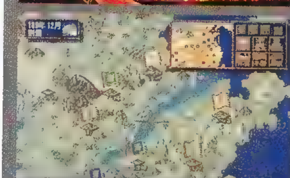
内政は担当者と予算を決めておけば自動的に実行される仕組みになった。ただし、武将同士の相性が極端に悪いと効率が落ちる。



武将には各能力値の他に特技が加えられた。これにより有名武将とカス武将の差がこれまでより一層広がった。

PC-98版





1994年2月に発売された本家であるPC-98版はSFC版よりもグラフィックが美しい。また『三國志』シリーズで初めてパワーアップキットが発売された。

DATA 三國志Ⅳ

メーカー/光栄
発売日/1994年12月9日

定価/14800円

対応ハード
AC　PC　SFC　MD
64　PS　SS
Xbox　GBA　DS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	1000円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

MD版は32X専用ソフトとして発売された。Win版は最近のOS（XPもダメ）では動かないため、購入の際には注意されたし。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

完成度が高いVは移植・リメイクも多い



三國志V

兵糧や金銭を勢力ごとに一括管理可能になり、内政も全都市に一括で命令可能になった。

1995年に登場した『三國志V』はシリーズの中でも非常に完成度が高く、中興の祖としてシリーズの人気を支えた名作である。『Ⅲ』から始まった内政の担当官制度を発展させ、資金や兵糧を一括管理することで多数の国を支配する手間を大幅に軽減させることに成功。戦争重視でテンポがいいゲーム性は現在でも高く評価されている。

前作からの変更点は多く存在するが、武将の能力系では統率力が廃止され、武力に統合された点が大きい。また、特技は戦争時に効果を発揮するもの



戦場では武将の能力以外に陣形によって防御力や攻撃力が変化するようになった。また、武将は戦闘に関する特技を6個まで習得可能で、様々な効果を発揮させることが可能。

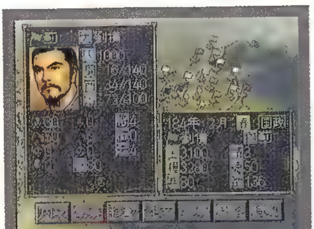


評定で決めた目標を達成することで名声が大きく上がる。名声が上がれば命令書の数が増えコマンドの入力回数が増える仕組みだ。

に限定され、1武将につき6個固定になっている。そして、新たに名声システムが搭載され、プレイヤーの行動次第で名声が上下し命令書が増減するようになったのである。名声は基本的に名君と言われるような行動で上がるため、普通にゲームを進めていけば国数の増加と比例して増えていく。しかし、敵武将の首を切ったり、略奪を繰り返したりする暴君プレイも時には面白い。命令書は3枚以下にはならないので、これでもプレイは可能である。

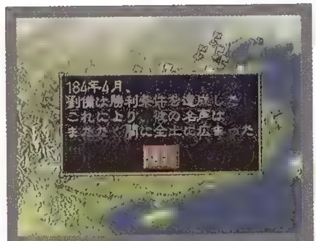
戦闘関連では攻城戦が廃止された代わりに陣形が初登場。この陣形は12種類存在し、それぞれ特徴を持っている。平地での機動力に優れる錐行、山岳での機動力と攻撃力に優れる鋒矢、水上では無敵の水陣など、特徴を活かした戦い方が求められる。ただし、幻術や仙術などの一部特技が強力すぎるため、これらは封印した方がゲームを楽しめるだろう。

続く『三國志Ⅵ』では武将の夢にテーマが置かれ、教義にそぐわない



三國志Ⅵ

6作目のテーマは武将の夢。各武将は自分の主義に合わない行動には不満を持つ。



決められた目標を達成するまでの短い時間で遊べるショートシナリオが登場。後のシリーズに受け継がれていった。

コマンドを命令すると武将が不満を持つようになった。不満は君主と面談することなどでも低下させることが可能だが、あまりにため込みさせすぎると派閥抗争が起こったりもする。しかし、このシステムは制約が多すぎるうえ、武将との面談が面倒であったりと評判は良くなかった。

戦闘面ではシリーズ初のリアルタイム制が取り入れられたことが話題に。しかし、実際には完全なリアルタイムではなく、3日に1度方針や命令を入力する委任戦闘であり、練り込みの足りない部分が目立つものであった。このように『Ⅵ』は新たなシステムを採用しながら発展途上である印象を残した作品であり、全体的に評価は低めである。



リアルタイム戦闘が当たり前になっていった『信長の野望』と異なり、『三國志』シリーズでは本作の後のシリーズでターン制の戦闘が復活することになる。

全武将プレイの2作を経て最高傑作が誕生

三國志 VII・VIII・IX



全ての武将にスポットライトが当たった

2000年代に突入して初めて発売されたシリーズである『三國志VII』では、驚くべきシステムが搭載されていた。それが全武将プレイである。その名の通り『VII』では君主のみならず全ての武将を主人公にしてプレイすることが可能。武将の身分は在野・一般・太守・軍師・君主に分けられ、それぞれ入力可能なコマンドの種類が異なっている。例えば在野武将は身分的には自由で都市を自在に行き来可能だが、実行可能なコマンドは少ない、といったように身分によってプレイ感覚はかなり異なる。もちろん在野武将から太守・軍師にまで成り上がることもでき、独立して君主になることだって可能なのである。

このようにかなり自由度の高いゲームでありながら、『VII』にはもっともスタンダードである君主でのプレイがイマイチだという欠点がある。これは後の全武将プレイが可能なシリーズ全てに共通するが、やはりこのシステム上のしわ寄せは必ず君主プレイに現れるようだ。

ここで話は逸れるが、コーエーの歴史SLGとは切っても切れない関係であるパワーアップキット（PK）の話をしておきたい。PKとは『三國志』シリーズ本体の後に発売される追加キットで、導入することによって各種エディターが使用できたり、新シナリオが増えたりする効果がある。

シリーズ作品

三國志VIII	PC･PS2･PSP
三國志IX	PC･PS2･PSP

しかし、近年ではノーマル版発売後にパワーアップキットによって新機能が追加され、初めてゲームが完成することが多い。これはつまりノーマル版は未完成品だということである。この本体と追加要素のバラ売りはPK商法と言われ、ファンの間でも疑問視されている。ゲームに質が伴っている間はそれも許されたが、近年はファンの間でも不信感が募っており、これがコーエー離れに繋がらないか不安である。

作品の仕様

	資金・兵糧	戦闘	攻城戦
VII	都市ごとに管理	ターン制	あり
VIII	都市ごとに管理	ターン制	なし
IX	一括管理	リアルタイム	なし



本作では武将同士に親密度が設定されており、会って話をすることで上げることが可能。親密度が高ければ独立時にも行動を共にしてくれる。



戦闘はお馴染みのターン制。戦闘前の軍議で作戦と策略・罠の設置を決定する。本作では視界の概念があるため、索敵も重要である。

身分によってコマンドが異なる


君主は全ての命令を出すことが可能だが、軍師・太守・一般と身分が下がることにコマンドが制限され、在野武将では自己鍛錬や他武将との交流など極一部のことしか実行できない。

DATA 三國志VII

メーカー/コーエー
発売日/2001年2月1日

定価/7800円

対応ハード

PC / PS / PS2 / PSP

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win用はソースネクストから発売されている廉価版がWin7まで対応しているようである。できればPK版の購入をオススメする。

※…PS版の発売日・PS版の定価

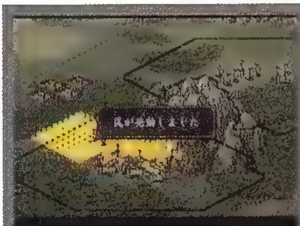
シリーズ最高傑作と言われる三國志Ⅸ



三國志Ⅷ
『Ⅶ』同様に全武将プレイが可能。また、義兄弟や仇敵といった関係も導入された。

『三國志Ⅷ』では前作と同様に全武将プレイが採用され、主に不満点が解消される形でシステムの改善が図られた。例えば『Ⅶ』では高知力型武将以外は身分が太守で打ち止めになってしまい、窮屈なプレイを強いられた。そこで『Ⅷ』では新たな身分である都督（PC版では軍団長）が追加され、軍師にならずとも全軍の指揮権を握ることが可能になったのである。また、君主でのプレイも前作よりも快適になっており、君主プレイ派の人にも配慮した形だ。

そして、『Ⅶ』で指摘されていた欠点であるイベントの少なさも補われた。『Ⅷ』では武将に義兄弟・仇敵といった間柄が加えられ、それに伴ったイベントが発生する。さらに異性の武将との結婚や子育て（PK版の追加要素）も可能になっている。これによってマイナー武将でも作業的なプレイにならずに済むのである。全体的にコマンド数も増加しており、プレイの自由度が増した『Ⅷ』だが、戦闘に関しての評判はイマイチ。特に「連合」に参加した場合、CPUが引き起こす戦闘に何度も参加させられるのだが、これのテンポが悪く非常に苦痛に感じられるものであった。

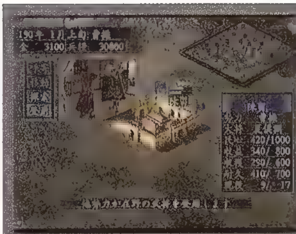


戦闘もやはり『Ⅶ』の発展系と言えるシステムを採用。武将が習得できる戦法を発動させて敵部隊に大きなダメージを与えられる。



三國志Ⅸ
歴代のシリーズの中でも最高傑作と評価されることが多く、システム的にも洗練されている。

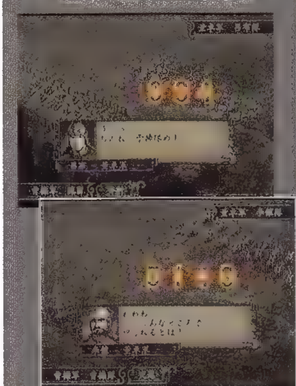
続いて発売された『三國志Ⅸ』はシリーズで最も人気の高い作品。戦闘にかなり特化されたゲーム性は『Ｖ』を彷彿とさせるテンポの良さで高く評価されている。『Ⅸ』の最大の特徴は中国全土を巨大な1枚マップで表現したこと。この1枚マップはコーエーでは主に箱庭内政のために使われていたが、『Ⅸ』では戦闘のために使われている。



中国全土を1枚マップにし、その上に城塞都市を配置。内政から戦闘まで全てはこのマップ上で行われる。

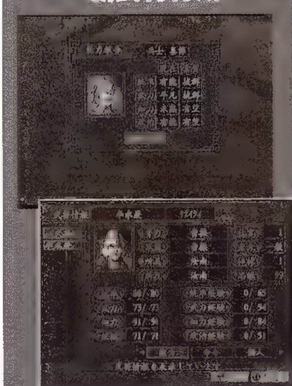
『Ⅸ』では『Ⅵ』以来のリアルタイム戦闘が採用されているが、それが1枚マップ上で行われる。そのため、全国各地で複数の戦闘が同時に起こるようになり、内政と戦闘が連続で行われるようになったのである。戦闘時には『Ｖ』で好評であった陣形が採用され、複数の武将が陣形を組んで部隊を形成する。この際に武将1人につき1つの兵法を設定でき、戦闘中に兵法が発動することで敵に大きなダメージを与えられる。また、兵法は連鎖することがあり、特に相性がいい武将が同じ部隊にいる場合は高確率で連鎖が起こる。このように、部隊に細かい指示は出せない代わりに、編成時点で戦略を練るのが『Ⅸ』の戦闘のポイントなのである。

兵法重視の戦闘



戦闘はリアルタイムで進行するが、武将ごとにセットされた兵法が発動すれば大ダメージを与えられる。また、兵法は連鎖する性質があり、相性のいい武将ほど連鎖確率が上がる。

新武将育成



PK版から追加された機能。戦闘終了後に兵士の中から素質を見いだされた者が新武将に抜擢される。さらに現役武将に指導させることで能力がアップし兵法も覚えていく。

全武将プレイへの方向転換とバグの問題から最新作へ

三國志

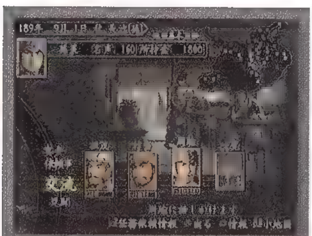
X・11・12



全武将プレイは別ゲーム化するべき

『IX』で従来の君主プレイに回帰したシリーズであったが、次の『三國志X』では再び全武将プレイへの方向転換が試みられた。また、記念すべき10作目である『X』は、シリーズの集大成であるというコーエーの前宣伝もあり、ファンの期待は大いに膨らんだのである。

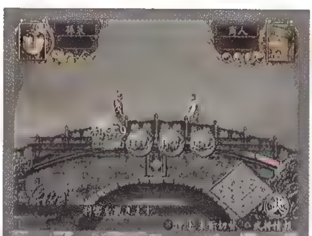
こうして発売された『X』だが、その評価はハッキリと分かれるものになった。全武将プレイ派にとっては比較的好印象をもたれることが多かった『X』だが、君主プレイ派からはかなり否定的に見られたのである。


再び全武将プレイを採用した『X』。本作でもやはり武将との交流や自身の鍛錬といったコマンドが重要となる。

確かに『X』は『VII』や『VIII』と比べて自由度が高く、イベントも豊富に用意されている。しかし、そのシステムは君主でプレイするためには活かされていないと感じられるのだ。例えば、1国の君主が酒場のオヤジから人捜しを依頼され1騎で隣国まで出かけるなどという、あり得ないことが起こるのはこのシステムの不備からである。

そもそも全武将プレイを好む層は三国志の武将に思い入れの深い人たちで、その設定とキャラを使い武将の生き方をシミュレートするゲームを好む。それに対し君主プレイを好む層は三国志の世界を活かした国盗り型SLGをプレイしたいと思っており、武将に過度の思い入れは持っていない人が多い。この2つの層両方を満足させることはシステム的に非常に難しく、どっちつかずの作品になりがちである。無理に共存するよりも『信長の野望』と『太閤立志伝』のようにゲームを分けることが一番の解決策であるのだが…。

このように『X』はかなり人を選ぶゲーム。RPGが好きな人にはオススメできるが、SLG好きの人は購入前に内容を吟味した方がいいだろう。


智将版の一騎打ちとも言える「舌戦」が初めて採用された。これで知力型の武将にも活躍の機会が増えることになった。

シリーズ作品

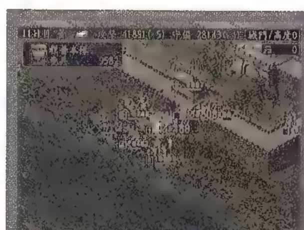
三國志11	PC・PS2・Wii
三國志12	PC



酒場で有力者からクエストを請け負い、クリアすることで名声が上がる。このお使いが楽しく感じられるかどうかで本作の評価が分かれる。

作品の仕様

	資金・兵糧	戦闘	攻城戦
X	都市ごとに管理	ターン制	あり
11	一括管理	ターン制	なし
12	一括管理	リアルタイム	なし


戦闘はターン制で専用のマップ上で行われる。また、大将軍以上になれば複数の勢力を巻き込む戦役の発動が可能になる。

DATA 三國志X

メーカー/コーエー
発売日/2005年3月10日

定価/8800円

対応ハード: PC、PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PC版はネットワークを通じてアップデートや武将交換などを行うことができるが、中古を購入した場合これらサービスが受けられない可能性が高い。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

クソゲーから神ゲーへの進化



三國志11

PC版の初期に問題が多発し評価を下げたが、PK版以降は名作と言えるほどに改善された。

タイトルに初めて算用数字を使用した11作目『三国志11』は、優れたシステムを擁しながら不出来なAIやバグによって汚名を被ってしまった問題作である。『11』のPC版が発売されたのは2006年3月のことだが、直後からネットを中心に同作のことが話題になり始める。しかも、その話題のほとんどは『11』に対する批判であり、発売から早々にして「祭り」の状態になってしまったのである。

『11』のシステムは広大な1枚マップ上で箱庭内政と戦闘を行うもの。『信長の野望』シリーズで採用されていたシステムの発展版というようなかたちである。また、マップ上に様々な防衛施設を建設することが可能であり、その施設を利用して敵を撃退するのが醍醐味であるはずだった。しかし、実際にはCPUのAIがお粗末であり、少数の兵士を従えた武将が単体で攻めてくるのみ。施設の必要を全く感じさせないものであった。その他にもCPUに委任した都市が施設を破壊してしまったり、豊作イベントが発生する都市が決まっていたりなどの不具合が満載。さらにとどめを刺すようにゲーム内に「糞藝爪覧」（フンゲイソウラン）なる武将のデータが存在していることが発覚。この武将の名前がクソゲーつまらん、と読めることから祭りは最高潮に達してしまった。

その後に配信されたパッチとPKによって不具合の大半は改善され、ゲームバランスも良好になった。しかし、一連の騒動でコーエーに愛想を尽かした人もおり、多くのプレイヤーには不信感が残った。完成形が名作といえるほどのものであっただけに非常に残念なことである。

この事件の影響もあってか、それまで2年に1本ほどのペースで発売されていたシリーズの新作が、長期間ストップしてしまった。しかし、もうコーエーは無双シリーズしか作れないのでは？という声が聞かれた2012年、遂に『三國志12』の発売がアナウンスされたのである。しかして発売された『12』の出来はというと…PKに期待というところだろうか。1ファンとして『11』のように大化けしてくれることを願うのみである。



各武将は特技を1つのみ所持できる。この特技次第で低能力武将にも活躍の機会が与えられるようになった。



舌戦は『X』よりも進化し、より戦略性が強くなった。また、武将登用時や外交時など舌戦によって解決可能な事案も増えた。



戦闘や内政で得られる技巧ポイントを使用して新しい技巧を開発できる。これにより自軍を強化していくことが可能だ。

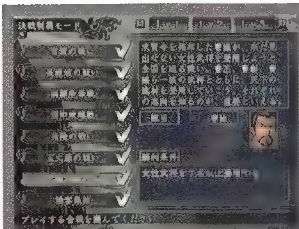
三國志12



『IX』以来のリアルタイム戦闘が復活し、プレイヤーの期待は大いに高まったのだが…現在までのところ酷評ばかりが目に付く状態にある。



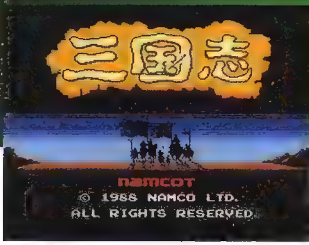
箱庭内政と戦闘の双方が1枚マップ上で行われる。内政と戦闘はフェイズで分けられておらず、1ターンの間に両方を行うことになる。



チュートリアルや決戦制覇モードをクリアすれば、いにしえ武将や水滸伝武将（PC版はダウンロードで追加可能）が追加される。

光栄の三國志よりも3ヶ月先に発売された

三国志 中原の覇者

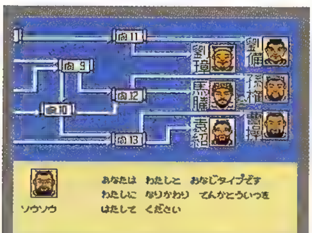


家庭用ハードならではのビジュアル重視の作り

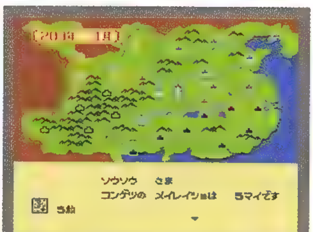
古くからのPCゲームファンであれば三国志＝光栄のSLGという図式が成り立つが、FCからゲームに入った層にとってはナムコの『三国志 中原の覇者』こそが三国志ゲームの元祖というイメージが強い。実際に本作は光栄のFC版『三國志』より3ヶ月早く発売されており、そのおかげでFC初の三国志ゲームの座につくことになったのである。

本作のシステムのもとになっているのは同年4月に発売された『独眼竜政宗』であるが、光栄の『三國志』から大きな影響を受けていることは間違いない。武将の能力や国データの数値化、メインマップと戦闘マップの2枚構成など共通点が数多く存在するからである。しかし、本作は単なる二番煎じにとどまらない完成度でファンの心を掴み、当時のFCにおけるシェアは光栄の『三國志』以上のものであった。

本作は劉備・曹操・孫権など三国志の英雄達から1人を選び、中国大陸を統一することが目的となる。そのためには内政で国を富まし、人材を発掘し、戦いに勝利しなければならない。このいずれをとってみても本作は及第点の出来であり、欠点らしい欠点が見あたらない。コマンドも無駄なものを省いてあり初心者でも問題なくプレイすることが可能であった。特定のイベントなどは存在しないため、三国志マニアのプレイヤーには物足りないかもしれないが、当時は現在ほど三国志という物語自体がメジャーではなかったので、あまりストーリー性に力を入れる必要はなかったのだろう。こうしてみると本作は非常に手堅い作りである反面、個性に欠けるように思えるが、その戦闘システムはかなり個性的なものであったのだ。



君主の選択は性格診断によって決定される。とは言え、無理に従う必要はないので好みの君主が選ばれるまでやり直せばいい。



ゲームは官渡の戦い直前の年代から始まる。劉表の代わりに劉備が荊州を治めているが、これはゲーム的に仕方がなかったのだろう。

シリーズ作品

三国志Ⅱ 覇王の大陸	FC･PS
中原の覇者 -三国将星伝-	PSP



様々なコマンドを実行する際には命令書が1枚必要になる。ゲームの難易度を上げると命令書の数が減る仕様だ。

個性的な戦闘システム



都市ごとに用意された戦場マップ上で部隊を動かし敵城を目指す。敵と接触し攻撃を選択すればマップが切り替わり、ユニットに命令を出しながら敵と戦うことになる。

DATA 三国志 中原の覇者

メーカー/ナムコ
発売日/1988年7月29日

定価/6900円

対応ハード
AC PC FC SFC … Xbox GB GBA DS PSP etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植や配信は一切行われていない。中古カセットを購入する際には、バッテリーバックアップの電池を交換してくれるお店が望ましい。

一見簡単そうな戦闘はかなりの慣れが必要



計略は超強力

本作では計略の威力が非常に強力で、知力の高い武将が戦場で大活躍する。

戦闘時には兵士を率いた武将同士が戦場で相対することになる。この際に兵士の強さは完全に武将の武力に依るため、中途半端な武力の武将に兵士を持たせることは全くの無駄。兵力はできる限り能力の高い武将に集中するべきなのだ。また、武力と同時に知力も非常に重要な要素となっている。本作では戦場で様々な計略が使用可能であり、その成功率は知力に依存しているのだ。計略は兵士の数を減らす火計、武将の体力を減らす陥穽の計、敵武将を寝返らせる籠絡の計など強力なものが揃っており、知力が低い武将などは敵に近づく前に部隊がボロボロにされてしまう。幸いにして武将の知力は簡単に上げられるため、有能な武将の知力は80以上に上げておくことが望ましい。

戦場マップではターン制で攻守が



武将を情報集めに出せば金や宝物などを持ち帰る。時には在野の武将を見つけてくることもあるため、情報収集は非常に重要なコマンドとなる。



武将の知力と武力は80以下であれば上げることができる。このため、武将の質がイマイチでも戦闘などで一方的に不利になることはない。

交互に部隊を動かしていく。そして敵と接触すると初めて直接戦闘に突入するのだが、ここでまた画面が切り替わって専用のマップが出現する。この画面では兵士が騎馬隊・弓隊といったユニットで表示され、これらがセミリアルタイムに移動していく。ここでの操作は慣れが必要で、初めのうちはかなりとまどってしまうだろう。また、ここで体力が減少した武将をユニットで囲めば降伏してくれる可能性が高まるのだが、この操作にもコツが必要。関羽や超雲といった有名武将を次々と見殺しにすると、自然にリセットボタンに手が伸びるだろう。

本作はFCのSLGとしてはかなりの成功を収めたが、続編の発売は延

三国志II 覇王の大陸



FC末期に発売された続編。既に世間の注目がSFCに移っていたため、セールス的に芳しくなかった。シナリオは189年から始まり、君主に董卓が追加されている。

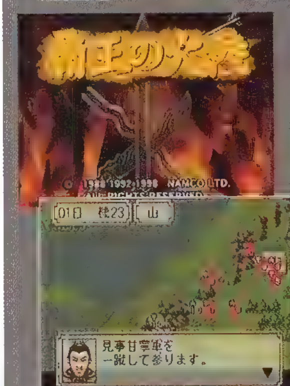


敵武将を捉えるには体力を減らしたうえで、味方ユニットで囲まなければならない。かなりコツがいるため、武将を殺してしまうことも多い。

び延びになってしまった。そのため、実際に発売された1992年6月にはファンの興味が他の対象へと移行しており、『三国志II 覇王の大陸』はマイナーソフトと化してしまった。また、内容的にも見た目もシステムもあまりに前作と同様であり、4年という時間がまるで無かったかのような気分にさせてくれる。これならば新たに開発し直してSFCで発売すれば良かったのではないかと思わずにはいられない。

こうして家庭用ハードにおける三国志ゲームのシェアは完全に光栄に奪われてしまい、ナムコはSLGという分野に対しても非常に消極的になってしまう。結局ナムコはSLGの分野で覇者にはなれなかったのである。

三国志II アレンジ版



左のオリジナル版と共に「ナムコアンソロジー1」に収録されている。グラフィックが格段に美しくなったほかに、ゲーム性にも手が加えられている。

歴史三部作の中でも最大のスケールを誇る

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

蒼き狼と白き牝鹿シリーズ



シリーズの復活を心から願う

一時は光栄が積極的に使用していた歴史三部作というフレーズは、ある時を境に全く使われなくなってしまった。その原因は三部作の一郭『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズが発売されなくなったことにある。なぜ同シリーズの新作が出ないかという理由はいくつか考えられるが、最も大きな理由としては『信長の野望』『三國志』と比較してセールス的に劣っているからであろう。その他にも「オルド」というシステムが女性蔑視にあたるから、という理由も考えられるが、やはり単純に売れないから出さないのであろう。

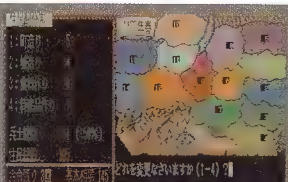


FCへの移植版は比較的良好。画面はやや見にくいものの、テンキー操作に慣れていない人はこちらの方がプレイしやすい。

『蒼き狼と白き牝鹿』の歴史は意外なほどに古く、初出は1985年のことである。これは『信長の野望 全国版』や『三國志』よりも先であり、光栄が早くからこの英雄に注目していたことが分かる。また、同年に2作目である『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』が発売されたため、初代が発売されていた期間は非常に短い。そのため、ここでは2作目を中心に話を進めていく。

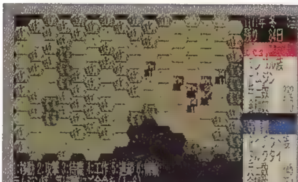
シリーズ作品	
蒼き狼と白き牝鹿	PC
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	PC·FC·SFC·MD·etc.
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV	PC·PS

本作はジンギスカンとしてモンゴル高原を平定し、ユーラシア大陸を制覇するという壮大なテーマを持ったゲームである。また、2作目からは世界編シナリオでイングランドのリチャード1世・ビザンツ帝国のアレクシオス・日本の源頼朝も選択できるようになっており、各勢力による世界制覇がテーマになっている。しかし、1代で世界を手中に収めることは難しく、そのため各君主にとって子孫を残すことが重要な仕事の1つになっているのだ。そして、そのための行為が前述のオルドなのである。オルドとはもともとハーン（モンゴルの有力者の称号）や后妃の宿営地のことなのだが、本作では子作りのコマンドがこう呼ばれる。



住民配分が重要

プレイヤーが直接内政を行うことはなく、住民配分の変更という形で国造りを行っていく。内政に関わらない住民は兵士となる。



戦闘はHEX制

伏兵や弓矢による遠距離攻撃も行えるほか、狩猟による食料調達や難所地形での兵士脱落といった要素も存在している。



この初代はPC-88などで発売されている。しかし、あまり間をおかずに2作目が発売されたため、初代をプレイしたことがない人も多く、マイナーな存在である。

DATA 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

メーカー/光栄
発売日/1985年5月

定価/9800円

対応ハード

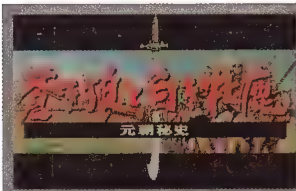
AC	PC	FC		MD	PCE
	PS		GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA			etc

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

現在プレイしやすいのはWin対応の復刻版であるが、Vista以降に対応しているかどうかは不明。また、携帯アプリ版も存在する。

※：PC88版の発売日・PC88版の定価

オルドは君主の重要な仕事



蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
1992年に発売された3作目。システム的には大きな変化はないが、文化や気候などの地方色が重要になっている。

オルドコマンドを実行し后を選択すれば基本的に後はOK…のはずなのだが、時には后がその気にならない場合もある。その時はなだめすかしたり、強引に迫るといったことが必要なのだが、シリーズが続くにつれこの駆け引きが複雑になっていく。これだけであればオルドが特に問題視されることもなかったとは思うのだが、本シリーズでは敵勢力を滅ぼすと后を奪うことができ、これを新たに後宮に加えることが可能。当時のモンゴルでは普通に行われていたことだが、現代にこれを再現するのはやはり問題なのであろう。

オルドを行うと春に后が妊娠する可能性があり、その後晴れて子孫が誕生する。この際に息子は自分の後継者や他の地域の太守にすることができ、娘の場合は将軍に嫁がせることで血縁関係を築くことができる。息子を含む血縁武将はゲーム上では決して裏切らない存在であり、反乱確率が高めな本シリーズで安定した統治を望むなら、血縁は非常に重要なのである。

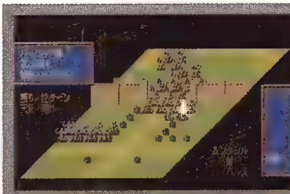
その他にも本作独自のシステムは色々と存在するが、特に内政がかなり独創的であった。他のシリーズのように本作には内政用のコマンドが存在せず、住民の配分を変更することがその代わりになっている。食料作りの配分を増やせば食料が多く生産され、町作りに多く配分すれば経済力が上がるといった具合で、極端なところでは全員を兵士にすることも可能なのである。

また、他の歴史SLGでは重視されることのない物品の売買が本作ではクローズアップされており、当時のイスラム商人や中国商人の活動を再現している。内政に劇的な効果が期待できない本シリーズでは、特産品を売り買いすることで資金を蓄えることが、手っ取り早い経済活動になっているのだ。

戦闘では部隊の種類が豊富であることが特徴。1、2作目では騎馬隊、弓隊、歩兵隊の使い分けが重要であり、3作目ではインドの象兵や日本の武士、西洋の騎士など地域によって異なった種類の兵士を雇うことができる。ユーラシア大陸という広い舞台で行われる戦闘だけに、その特色も実にユニークであった。



プレイ可能な国の増加
東アジア圏の気候では農産力が上がりやすい。イスラム文化圏では経済力が上がりやすいなどの特色を上手く利用することが大切である。



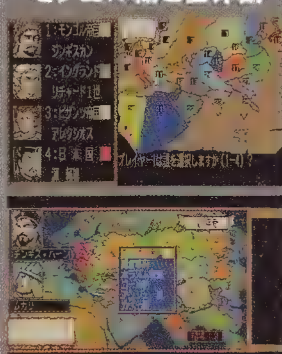
戦闘画面はシンプル
日本では武士、モンゴルでは蒙古騎兵など固有の兵科を徴兵可能。戦闘では行軍マップのあとで上記のような戦闘画面に突入する。

オルド



シリーズ最大の特徴でもある「オルド」コマンド。1代でのクリアが難しいことも多く、血縁は決して裏切らないというルールがあるため、子作りは非常に重要なのである。

モンゴル編と世界編



2作目と3作目ではモンゴル編をクリアした後にそのまま世界編へと移行できる。また、世界編から始めた場合は日本やヨーロッパの君主などでのプレイも可能である。

SFC版



16bit機であるSFCへの移植は良好。3作目はその他にFC・MD・PCE・PS・Winにも移植されている。これはシリーズの中でも最多である。

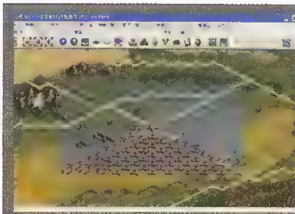
箱庭内政としては最高の面白さ



チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV PK
1998年に発売された4作目。現在は絶版で中古価格は高め。PK版はプレミア価格である。

1～3作目が似通ったシステムを採用していたのに対し、4作目である『チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV』では大胆に路線を変更。当時光栄が力を入れていた箱庭内政が取り入れられたのである。しかも、その完成度は他のSLGと比較しても群を抜いて高く、戦略級SLGと箱庭内政の融合としてはこの『チン4』が最高傑作なのではないかと思われる。

ユーラシア大陸を再現したマップは恐ろしく広大であり、ゲームとしてのスケールの大きさを感じさせる。そこに各都市が点在しており、その支配範囲に自由に建物を建設可能なのだ。また、『チン4』では文化度が非常に重要な項目なのであるが、建物を建てることでその文化度を上げることができる。特に文化度が100を越えて、かつ世界一になった場合は「～の都」の称号と特典が得られるため、積極的に狙っていくべ

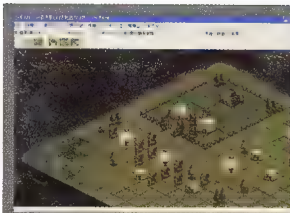


1枚マップ上に自由に建物を建てていくことができる。建物には文化度を上げる効果があるため、収入よりも文化を重視して建設していくべき。

きである。

それと同時に都市を街道で繋いでいくことも大切。街道で繋がれた都市は移動が早くなるうえに交易も可能になる。交易は金銭を得るだけでなく文化交流の意味合いも持ち、文化度が高い都市から低い都市への文化流入を生むのだ。これにより文化度が高い都市との交易は、対象の都市の文化度底上げ効果を持つのである。この交易重視のゲーム性はシリーズ共通のものであるが、『チン4』では特にその効果が高いのだ。

その他にも移住コマンドで新たな都市を1から建設できるなど、町作りの楽しみは数多く存在している。ただし、マップが広大であるということはクリアまでの労力も膨大なも

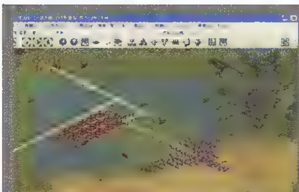


戦闘はシリーズの伝統を受け継ぎかなりシンプル。強力な武将は野戦では無傷で勝利するのが簡単であり、少々物足りなく感じる部分も多い。

のになるということで、特に内政派プレイヤーは時間がいくらあっても足りないということになりがち。また、PKが品薄でプレミア価格でしか入手できないのも残念なところ。今後の再販はまず考えられないため、品薄が解消されることはあり得ないであろう。新作の期待は薄く旧作の入手も難しいという、何とも閉塞感が漂うゲームである。

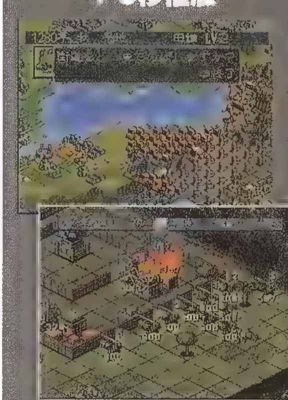


各文化度の項目で100を超え世界一になった場合、「～の都」の称号を得られ様々な特典が都市に発生する。



従来のシステムを一新して箱庭内政を取り入れた。ユーラシア大陸を網羅した1枚マップは広大で、チンギスハーンの遠征の凄さを実感できる。

PS移植版



入手しやすいPS版はマップが縮小されておりPK未対応なのが残念なところ。しかし、このサイズのマップでも充分に広く、クリアまではかなり大変である。

パワーアップキットでの変更点



新シナリオの追加



新君主でプレイ可能



ガーター騎士団追加

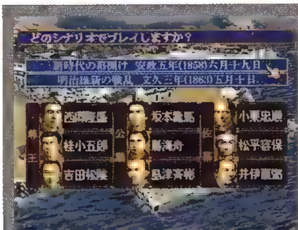
特筆すべきはティムール帝国や明・足利幕府などが登場する1370年開始のシナリオ追加。これは従来のシナリオ1から580年も後のシナリオである。また、新君主でのプレイは好きな場所に都市の設置が可能。

言論の力で日本の一大事を解決する

維新の嵐



力よりも言葉で国を動かす



幕末の志士や大名などからプレイヤーキャラを選択してゲームスタート。思想で日本を統一することが目的だ。

『維新の嵐』は幕末の日本を舞台とした歴史SLG。それまでの光栄のSLGとは異なったシステムを持つため、リコエイションゲーム（光栄の作った造語）と呼ばれている。ゲームの目的はプレイヤーが選択したキャラの持っている思想で日本を統一すること。言論を武器に戦う新しいタイプのSLGなのだ。

オリジナルは1988年に発売されたPC-98版であるが、そこからPC-88へ移植される際にシステムが変更され、さらにコンシューマー機に移植される際にも変更点が発生している。特に説得システムは初代ではキーボードの連打が必要であったため評判が悪く、PC-88ではコマンド選択式に変更された。さらにPS・SS移植時にはカードバトルに変更されたのである。



要人の説得は機種によって方法が異なり、32bit機版ではカードバトルになっているが、身分や能力が高いほど有利である。

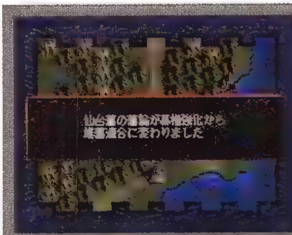
この説得は本作でメインとなる部分であり、要人の思想を変更させたり信頼を得るために必須の行為。初めはプレイヤー要人しか操作できないが、説得で信頼を一定以上得れば、その要人をユーザー要人にすることができ、以降はプレイヤーが操作可能になる。特に坂本龍馬は海援隊メンバーを集めれば様々な恩恵を受けられるため、積極的に活用したい。

また、要人を襲撃することもできるのだが、それによって思想を変更させることはできないため、学力>武力という図式が成り立つ。そのため、近藤勇など武力型キャラは上級者向けで、身分が高く能力鍛錬が無料でできる島津斉彬や松平容保は初心者向きである。

このようにそれまでの国盗り型のSLGとは打って変わった自由度の高いゲーム性は、明治維新という改革を多方面からシミュレートしており、プレイヤーから高く評価されたのだ。

シリーズ作品

維新の嵐 幕末志士伝	PC･PS
維新の嵐 疾風龍馬伝	DS


[illegible]この繰り返しで日本を統一していくが、時には武力による制圧も有効である。

オリジナルのPC-9801版



本作のオリジナルは1988年に発売されたPC-98版だが、翌年発売されたPC-88版とは様々な点で異なっている。その後のコンシューマー版のもとになっているのは88版である。

DATA 維新の嵐

メーカー/光栄
発売日/1997年9月25日

定価/6800円

対応ハード: PC、FC、PS、SS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

最も入手しやすいのはやはりPS版だろう。また、PC-98版の復刻版であるコーエー定番シリーズも発売されている（WinXP対応）。

※…SS版の発売日・SS版の定価

ならず者達が集まる水塞にドラマが生まれる

水滸伝 天命の誓い

水滸伝シリーズ



ゲームバランスは歴史SLGで屈指

中国四大奇書の1つである水滸伝をテーマにした本作は、歴史SLGでありながらその枠に囚われない自由なゲーム性を再現した傑作である。物語の主人公である無頼漢達は、人に騙されたり不注意から罪を犯してしまった罪人が多くを占めるが、その義侠心から人々の支持を得て、国を揺るがすほどの大勢力となっていく。

その過程を表すように本作の主人公も、放浪状態からゲームをスタートすることが多い。それに対し権力を振りかざし国を私物化する悪党「高キュウ」は初めから中央を押さえ、圧倒的な戦力を有している。この強大な悪に対抗する弱小の主人公という構図が本作の魅力であり、物語の本質を最も上手くゲームに活かしているポイントである。

本作の目標は高キュウの打倒であり全土の統一ではない。そのためにプレイヤーの分身である好漢は住民からの支持を得、仲間の無頼漢を増やしながら人気を高めていかなければならない。そうして人気が一定に達すれば、その時に初めてプレイヤーは官軍となり、高キュウ打倒が可能になるのである。また、本作には比較的シビアなタイムリミットが用意されており、それを過ぎてしまうと金国の進入を招き問答無用でゲームオーバーになってしまう。

このように本作はプレイヤーが不利な立場から始まったり時間制限があることで、難易度が高く緊張感のあるプレイが可能。特にSLG慣れしているプレイヤーからの支持が高かった。しかし、物語自体が三国志などと比べて知名度が低く、そこに大きなハンディキャップを抱えていたのである。



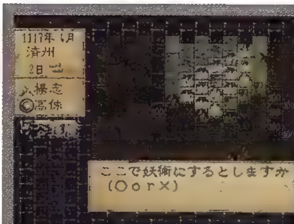
見た目こそイマイチだがFC版の難易度はかなり高く、『三國志』のようにコマンドが簡略化されていることもない。

シリーズ作品

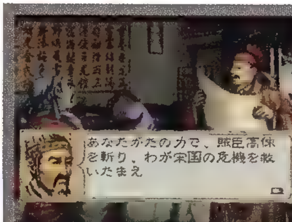
水滸伝 天導一〇八星	PC・PS・SS


オリジナルはPC-88版
1988年12月に発売されたPC-88版が初出となる。その後各PC→FC→PS・SSへと移植されていった。


シナリオ1ではほとんどの好漢が逃亡状態から始まる。黒で表示された空白地のいずれかで旗揚げし、領地としなければならない。



戦闘時は知力90以上のキャラが使用可能な妖術が猛威を振るう。また、飛び道具が使用できたり季節によって戦場に変化があるなど奥が深い。



好漢の人気が250を越えて1月を迎えると皇帝から高キュウ打倒の密勅が下され、これでようやく敵の本拠地を攻めることが可能になる。

DATA 水滸伝 天命の誓い

メーカー/光栄
発売日/1996年10月4日

定価/5800円

対応ハード
PC　FC　PS　SS

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win用の廉価版とPS版が入手しやすい。ゲーム性はほぼ同じだがマウス操作とコントローラーの違いがあるため、好みで選びたいところだ。

※…PS版の発売日・PS版の定価

箱庭のシステムを最も上手く活かしている



水滸伝 天導一〇八星
リアルタイム制の箱庭ゲームとなった続編。Win版は入手しにくく高価。OSがXPなら多少の不具合はあるが動作する。Vista以降は不明だ。

続編として発売された『水滸伝 天導一〇八星』は、高キュウ打倒という目標は同じながらゲームシステムが大きく変更された。そこで採用されたのが当時光栄が力をいれていた箱庭内政である。本作はその中でもシステムと原作の親和性が高く、完成度が高かったのだ。

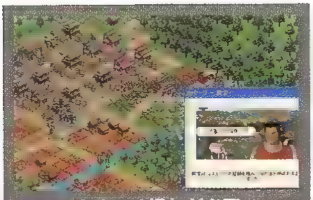
プレイヤーは好漢のうち1人を選んでゲームをスタートさせるが、この時に逃亡中である好漢は初めに「ねぐら」を探す必要がある。各地を放浪しながらねぐらに適した塞を見つけ、そこで旗揚げして初めて様々な行動が可能になるのである。旗揚げ後は好漢や配下の無頼漢によって塞に施設を建てていく。例えば田畑を作れば収穫期に兵糧が手に入り、市場を建てれば金銭の収入があるなど、建物によって様々な効果があるため、プレイヤー次第で色々な特徴を持った塞が出来上がっていくのだ。

しかし、これらの施設は最初から全てを建設可能なわけではなく、村人や商人といった施設に関連する職業を持った無頼漢が必要となる。また、建設後もその施設では無頼漢を働かせることができるため、一見すると使い物にならない無頼漢にも活躍の機会は大いにあるのだ。特に序盤では酒屋や工人といった職業は貴重であり、そのため本作ではザコキャラが極めて少なくなっている。

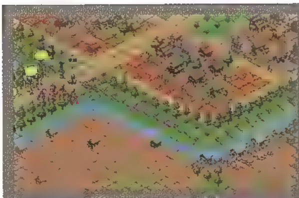
また、本作は内政画面はリアルタイムで時間が進行し、戦闘に突入した場合のみターン制へと移行する。本作における戦闘は他のゲームと大分意味が異なり、基本的に勢力拡大のために戦闘することはほとんどない。そもそも本作では数多くの塞を領有する意味がなく、そのため戦闘に勝利しても塞を破棄することがほとんどになる。

戦闘自体も特殊な部分が多く、本作では兵士を率いている無頼漢の体力を消費して命令を出す。そのため、体力の管理をしっかりしておかないと、大事な場面で行動不能になってしまう。そのうえ、敵と離れた位置にいる無頼漢は勝手に寝てしまったり、宴会を始めてしまうこともある。プレイヤーとしてはたまったものではないが、もともと無頼漢は規範に則って行動するのが苦手であるため、これは諦めるしかないだろう。

そして前作同様に人気が一定に達すれば高キュウ打倒の密勅が下り、本拠地への進行が許可される。見事に高キュウを捕らえることができればゲームクリアだ。



内政には慣れが必要
リアルタイムで多数の無頼漢に命令を下すのは思いの外大変。時間はいつでも止められるので慣れない内はこまめに止めた方がいい。



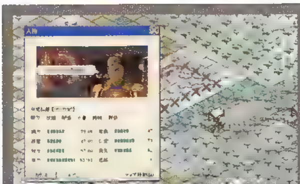
戦闘はターン制
戦闘画面に突入するとターン制に変化する。攻撃には無頼漢の体力を消費し、体力が低くなりすぎると行動不能になってしまう。



捕虜の登用
戦闘は人気上げのために必要だが、それ以上に有能な仲間を増やす手段として重要だ。仲間にならない捕虜は牢屋にいれておくのがいい。



ねぐらを探して放浪
逃亡中の好漢はねぐらを探す必要がある。気に入ったねぐらが見つかるまで放浪を続けることも可能で、その最中に仲間も増やせる。



季節によって砦の様子が変化
四季折々の変化で見た目的に楽しませてくれるだけでなく、季節特有の災害が発生する可能性があるので注意したい。

32bit機版



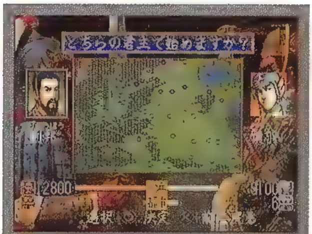
イベントが強化されている代わりに砦の数が少なくなり、狭く高低差もないなど簡略化された部分が目立つ。ただし、OPとEDは非常に格好良く一見の価値ありだ。

前漢建国前の2大勢力の戦いを描く

項劉記



この時代の史実の資料が残っていることに驚き



シナリオは4本存在するが選択可能な君主は項羽か劉邦のみ。史実通り年代が後のシナリオほど項羽の難易度が増していく。

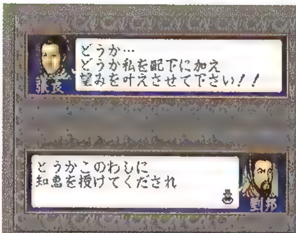
『項劉記』は紀元前206年から202年まで続いた楚漢戦争の時代を描いた歴史SLG。その主人公となっているのは鴻門の会、四面楚歌といった故事で有名な項羽と劉邦であり、それまであまりゲームの題材には使われていなかったものである。

プレイヤーが選択可能なキャラは項羽と劉邦のみであり、ゲームとしての自由度は低い。項劉の2大勢力以外にも独立した諸侯は存在するのだが、これらを無理に攻撃したりする必要はない。本作は完全に項羽と劉邦の戦いに焦点をあてたゲームであり、全土を統一する必要はないのである。項羽もしくは劉邦の首をとれば、その時点でゲームはクリアになってしまうのだ。


都市が主体であった従来の光栄製SLGと異なり、本作では軍団が非常に重要。そのため内政の効果もそれほど高くはなくなっている。

システム面でもそれまでの光栄の歴史SLGとは一線を画しており、国盗り型ゲームからの脱却を図っている。そのため、本作では兵士を率いた軍団がマップ上に点在し、各々が独立した行動をとる行軍システムを採用しており、都市中心であったシステムとはプレイ感覚が異なる。都市は補給基地としての役割をもつが、無理に兵士を駐屯させておく必要はないのである。内政で国を富ますという従来の手順も必要ないため、内政は都市との友好度をあげる手段だと割り切った方がいいだろう。

また、本作はかなり史実を重視した作りで、項羽は絶大な武力を持つものの、都市の友好度が低く離反されることも多い。これに対し劉邦は戦闘能力的には劣るものの、都市との友好度が高く優秀な人材にも恵まれている。このため、項羽は陣頭に立って戦闘を行い、劉邦は戦闘は配下に任せ都市や諸侯の懐柔を行うことが多くなるのである。



仲間を集めることも非常に重要。特に劉邦は自分の戦闘力が低めな代わりに、有能な武将を仲間にしやすくなっている。

しかし、本作のシステムは史実を再現するという点では優れているが、ゲームとしては面白みがないもので、プレイヤーの支持は得られなかった。



野戦・攻城戦・一騎打ちと種類は豊富であるが、戦闘が主体のゲームの割には戦闘シーンがかなり地味である。この辺がヒットに至らなかった原因かもしれない。

DATA 項劉記

メーカー/光栄
発売日/1998年3月26日

定価/6800円

対応ハード: AC / PC / FC / SFC / MD / PCE / 64 / PS …（PC・SFC・PS が該当）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはPC-98版だが、2004年にWin用の復刻版が発売されている。中古価格はPS版の方が安く、SFC版はさらに安く購入可能。

※…PS版の発売日・PS版の定価

近代を代表する英雄の人生を描く歴史SLG

ランペルール



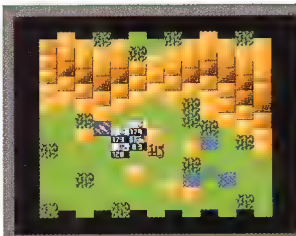
出世に従ってゲーム性が変化



シナリオは4本存在し、それぞれナポレオンの立場が異なっている。また、PC版では高難易度の隠しシナリオが存在していた。



ナポレオンの地位が上昇していけばコマンドと顔グラフィックが変化していき、一介の軍人から皇帝に上り詰めた彼の人生が再現される。



戦闘では平均的な能力の歩兵の他に遠距離攻撃が可能な砲兵、突撃が強力な騎兵が存在。それぞれの特性を活かした采配が必要になる。

フランス革命後の混乱期に軍人として頭角を現し、皇帝にまで登り詰めヨーロッパを席巻した稀代の英雄ナポレオン・ボナパルト。『ランペルール』はプレイヤーがナポレオンとなり、ヨーロッパの統一を目指す歴史SLGである。そのため、本作は1P専用であり、イギリスやロシアなどを選択してプレイすることはできない。ナポレオンが嫌いな人には勧めることができないゲームなのだ。

また、本作はシステム的にも一風変わっており、ナポレオンが国家元首でないシナリオでは、できることがかなり限られている。例えばシナリオ1ではナポレオンは地方の司令官に過ぎない。この状態では移動の自由もなく、命令を出せる都市もナポレオンが滞在している都市のみである。これがクリア条件を満たすことで最高司令官へと昇進すると、都市間の移動が自由に行えるようになる。さらに第一執政・皇帝へと出世していけば、それに従って様々なコマンドを実行できるようになるのである。

この様に本作はナポレオンの出世をシステムに組み込み、段階的に戦闘・政治の枠を広げていくようになっている。このシステムのおかげで光栄のSLGにありがちな中盤以降の中だるみもなく、作業的なゲームになることが防がれているのだ。史実通りヨーロッパ諸国は対仏同盟を組んでナポレオンに対抗するため、武力一辺倒で対抗するのは難しい。外交を駆使して敵を切り崩していくことも必要になるだろう。また、出世に従ってナポレオン自身の外見も変わっていくため、プレイヤーの気持ちも段階的に盛り上がっていくことになるのである。

本作は知名度こそ低いが歴代の光栄のSLGの中でも評価が高く、最高傑作に推す声もある。しかし、やはりナポレオン戦争は日本人に馴染みが薄く、セールス的には失敗だったようである。

PC-98版



オリジナルであるPC-98版は1990年10月に発売されている。その他にも同時代の各種PCに移植されているが、現在では入手しにくい。FC版と比較してかなり見やすい画面だ。

DATA ランペルール

メーカー/光栄
発売日/1991年5月23日

定価/11800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC	PC	FC	[illegible]	MD	PCE
[illegible]	[illegible]	[illegible]	GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA	DS	[illegible]	etc.

数多くのPCに移植されているが家庭用ハードではFCにしか移植されていない。現在入手するのであればWin用の復刻版がオススメである。

※…FC版の発売日・FC版の定価

七つの海を舞台としたロマン溢れる海洋SLG

大航海時代

大航海時代シリーズ



シリーズ作品

大航海時代II	PC･SFC･MD･etc.
大航海時代外伝	PC･PS･SS
大航海時代III Costa del Sol	PC
大航海時代IV PORTO ESTADO	PC･PS･PSP

歴史SLGに新たなシリーズが登場

『大航海時代』は1990年に光栄から発売されたリコエイションゲーム第2弾。16世紀の大航海時代をテーマにした歴史SLGである。プレイヤーは没落貴族レオン・フェレロとなり、ゲーム内の世界を自由に行動することができる。交易や海戦で名声を上げて出世することが当面の目標である。

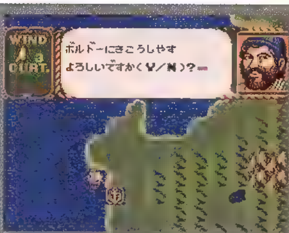
それまでの歴史SLGと比較すると本作は自由度がかなり高く、様々な行動が可能になっている。ただし、陸路での移動が不可能で船がないと何もできない、といった一定のルールは存在する。また、何をするにも資金が必要な本作では交易で資金を稼ぐことが大切。特に序盤はひたすら資金を稼ぎながら仲間を集め、艦隊を編成できるようになる必要がある。



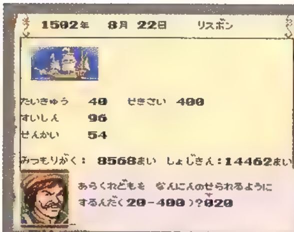
交易や冒険のほかに他の艦隊と交戦することもある。戦闘時は専用マップでターン制になり、大砲や白兵戦で敵旗艦を倒せば勝利となる。

本作には6種類の艦船が登場し、新造の場合はプレイヤーが自由に設計を行うことができる。商業用であれば積み荷をできるかぎり積めるように、戦闘用であれば大砲と水夫を大量に積めなければならない。中盤以降は資金もかなり余ってくるため、用途に合わせて船を乗り換える余裕もできてくるはずだ。

資金の獲得と同様に重要なのが名声の獲得である。そのためには敵国の船を戦闘で沈めるのが手っ取り早い。戦闘は事前準備が大切なため間違っても商船で戦いを挑むようなことはしてはいけない。戦闘は専用マップで行われ、船の向きが非常に重要となる。大砲は船の側面についているということを忘れずに。また、どうしても戦闘が嫌だというのであれば資金を稼ぎ、港に投資して同盟港を増やすことでも名声を上げることができる。



用意されているのは海と港と船。目的は同じであってもその過程はプレイヤーによって異なる。自由度の高さが本作の魅力だ。



自分の船を建造するのも楽しみの1つ。新造できる船は6種類あり、用途によってカスタマイズが可能だ。

PC-88版





オリジナルであるPC-88版は1990年に発売されている。コンシューマー機版に比べて見た目は美しいが、海と港でディスクを入れ替える必要があるなど問題も多い。

DATA スーパー大航海時代

メーカー/光栄
発売日/1994年2月25日
定価/11800円

対応ハード

[illegible]	PC	FC	SFC	MD	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

昔の光栄のソフトらしく定価は異常に高い。現在プレイするならWin用の復刻版がオススメだが、Vista以降の対応は未確認である。

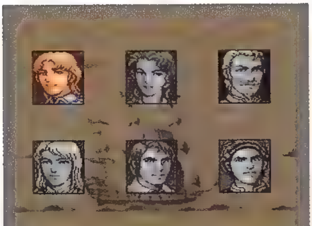
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

自由度とストーリーは両立できない

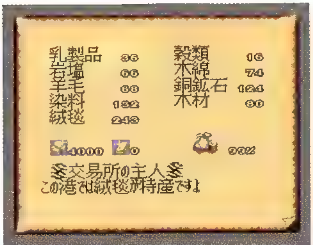


大航海時代II
基本的なシステムを受け継いだ続編。各種PCやコンシューマー機、携帯電話でもプレイ可能。

続編である『大航海時代II』では主人公が6人に増え、選択した主人公によってストーリーが異なる方式を採用。主人公はそれぞれ職業・国籍が異なるため必然的にプレイスタイルも異なってくる。例えばイスラムの商人であるアル・ヴェザスは交易中心で同盟港を増やすことに重点をおいたプレイとなり、イタリアの冒険家であるピエトロ・コンティーは世界各地を冒険し地図を作製したり、宝探しをすることが中心となる。このシステムのため前作よりも自由度は下がったが、イベントを中心としたストーリーをこなすRPG的なゲーム性が強くなり、プレイヤーには評判が良かった。また、同作は各種PCから16bit&32bitコンシューマー機、さらには携帯アプリとしても移植され、シリーズで最もヒットした作品になった。



主人公を6人から選択してゲームスタート。それぞれのキャラで目的が異なっているため、同じ世界ながら展開は全く異なってくる。



シリーズを通してプレイヤーの財政の基本となるのが交易。品物を安く買って他の港で高く売ることを繰り返せば自然とふところが潤う。

そして、『II』のシステムを流用した『大航海時代外伝』が1997年に発売された。『外伝』では主人公の数が2人に減ったが、その分各主人公のストーリーが濃密なものになり、イベントも多くなっている。しかし、ストーリー性が強くなる弊害として自由度は低くなっている。RPGが好きなプレイヤーであれば問題ないが、SLG好きには同作は向いていないかもしれない。

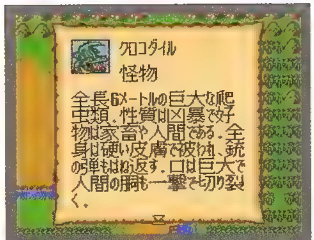
そして、その続編である『大航海時代III Costa del Sol』は初代のように自由度が高いシステムに回帰し、冒険を中心としたゲームへと変更された。同作では史実の大航海時代に活躍した人物が多数登場し、プレイヤーのライバルとなったり、手助けをしてくれる。さらに、次の『大航海時代IV PORTO ESTADO』は再びストーリー重視のゲーム性に変更。

これを最後にシリーズはネットへと舞台を移し、MMORPG『大航海時代Online』として生まれ変わった。同作は日本のみならず海外においても好評で、今後も長期にわたってプレイヤーに愛され続けることになりそうである。

PC-98版



続編である『II』のオリジナルであるPC-98版は1993年2月に発売されている。見た目は非常に美しいが情報が読みにくい欧文フォントで表示されるなど欠点もある。



冒険者は世界各地の海岸を巡り、遺跡や財宝などを発見していく。その発見物を報告することで冒険名声が上がっていく仕組みだ。



大航海時代III&IV
『III』は1996年に発売され歴史上の人物が数多く登場するのが特徴。『IV』は1999年に発売されたシリーズ最終作である。

そしてOnlineへ



MMORPGとして生まれ変わった大航海時代は現在PS3とWin上でプレイが可能。ソフト本体と月額のプレイ料金が必要である。PS3には無料体験版も存在する。

世界を支えているのは巨人か蛇か

Neo ATLAS

Neo ATLASシリーズ



信じるも信じないも全てはプレイヤーの自由

本作の前身は1991年にPCで発売、のちにコンシューマーにも移植された『THE ATLAS』。世界地図の完成という目的はそのままに、次世代機の仕様に合わせ、ボリュームはもちろんのこと、ゲーム性もより洗練されたものになっている。

世界地図を描くにあたって頼りになるのは勇猛果敢な船乗り、つまり提督たちだ。プレイヤーはあくまでリスボンの一貿易商であり、遠い世界の姿を実際にその目で見ることはできない。世界地図は、あくまでも提督たちが見たという世界を記したものにすぎないのである。彼らの報告、また時おり画面上に出現するうわさバルーンの内容を信じるか信じないかで世界の姿は大きく変わり、「東方見聞録」で誤って伝えられた黄金の国ジパングを文字通りの形で出現させることもできる。一応SLGの形をとってはいるものの発見物の調査などAVG的な要素が強いので、ストイックに徹するするよりも適度に遊びを入れながらプレイするほうがより楽しめるだろう。

なお、世界の探索には当然ながら資金が必要となる。序盤こそ資金不足で悩む場面もあるかも知れないが、資金を稼ぐ手段はふんだんに用意されており、よほど下手なプレイを続けない限りは資金が底を尽きてゲームオーバーという事態には陥らないだろう。どうしても資金が足りないという人は無駄な船団や貿易ルートの見直しを。探査に出さなくても船団を編成しているだけで給料は発生するのだ。また、貿易ルートに関しては副産物を意識して開拓してみるといい。副産物とは即ちの特産品が融合して新たに生み出される加工品のこと。サトウキビとカカオでチョコレートが生まれるといった具合だ。

シリーズ作品	
Neo ATLASⅡ	PC・PS
Neo ATLASⅢ	PS2



信じるも信じないも全てはプレイヤーの自由。うわさ話の取捨選択次第で世界の方向性が大きく変わっていく。


オリジナルはPC-98版の「The ATLAS」
発売は1991年。発売元であるアートディンクは、パソコンゲーム市場において"尖った"ゲームを幾つもリリースしていた。



未確定領域に船団を派遣することで徐々に世界の形が判明していくが、その成果を信じるか否かはプレイヤーの手に委ねられる。

貿易で資金を稼ぐ



船団の維持費や提督への給料など、地図作成には何かと金がかかる。その資金源となるのが貿易。より利益率の高い交易路をできれば複数、常に確保しておきたい。

DATA Neo ATLAS

メーカー/アートディンク
発売日/1999年3月4日

定価/5800円

対応ハード: PC / PS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

PC版よりもPS版の方が中古価格が安い。廉価版が2種類あるが内容は全く同じである。ゲームアーカイブスの配信も利用可。

※…PS版の発売日・PS版の定価

自由度はI、システムはII 最も新しいIIIは…



宝箱には発見物が隠されている
世界各地には数多くの遺跡やアイテムが散らばっており、これを見つけ出すのも楽しみの1つ。

資金を稼ぐ方法はもう1つ用意されている。それは世界各地に点在する宝箱を探索すること。宝箱の中には何かしらの発見物が隠されており、レア度によって貰える報酬が異なる。また、発見物の中にはストーリー性のあるものも多々存在するため、それを追いかけるのも本作の楽しみの1つと言えるだろう。ちなみにこの宝箱は表示領域の大きさを示す「スケール」の値によっては見えないものも多く、新しい土地を発見した際には最も細かいスケールであるスケール4で探索することを心がけたい。なお、宝箱だけでなく都市が見つかる可能性もあり、スケール4で見つかるものはその多くが貴重なものとなっている。即ち資金に繋がるということに他ならない。なお、「ジデールの振り子」というアイテムを使えばダウジングでアイテムを容易に

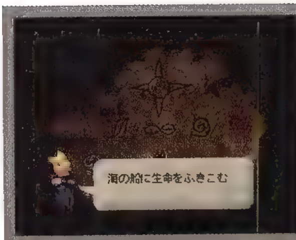


遺跡などへは提督を調査派遣できる。そういった仕事は知能の高い提督に任せるのがいい。また、謎の解明に特定のアイテムが必要な場合も。

発見することが可能だが、使用中はものすごい勢いで資金が減っていくので要注意。なお、ちょっとずるい方法だがセーブ＆ロードを繰り返せば実質無料でダウジング可能なので、宝箱探索やストーリーを追いかけるのが楽しみという人は、この技を上手いこと活用しよう。

初代『ネオアトラス』を満喫した後は、引き続き『II』をプレイ。といっても初代のマイナーチェンジ版なので、ゲーム性に大きな違いは見られないのだが。ただ、システム面に関してはIIのほうが遥かに完成度が高く、例えば対象物から直接派遣調査を選択できるようになったなど、ストレスなくプレイできる点は大いに評価したい。加えて難易度が下がっているので、ゲームはそれほど得意ではないという方やシリーズ未プレイの方にオススメしたい一作だ。ただし、自由度で言えば初代に軍配に上がる。

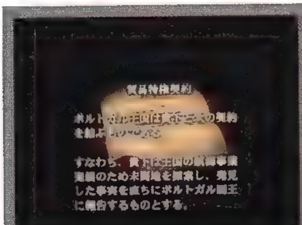
さて、最後にPS2で発売された『III』の話を少しだけ。こちらはもはや別モノと考えたほうがいいくらいゲーム内容が異なる…というか、ハッキリ言って劣化したと言わざるを得ない。3D化した弊害で動きはもっさり、ストーリーもJRPG的な一本道に。色々と残念な作品になってしまった。以来、シリーズは途絶えてしまっているが、そろそろHD機で『ネオアトラス』を遊んでみたいものである。



世界に点在する絵文字石版
時おり見つかる絵文字石版にはゲームの重要なヒントが隠されているが、解読は難解を極める。



呑んだくれのロハス提督が見たという海の司教。この中二病的なネーミングセンスが素敵すぎ。ちなみにこのロハス、何かとトラブルを起こす。



ポルトガル国王アフォンソ5世より届いた1通の親書。要約すると「資金やら貿易特権やら援助してやるから未開地を探索せよ」ということ。



リアルな球体型の地球か、それとも世界の果てが存在する平面世界か。正解は存在しないので、思うがままにプレイすればそれでいい。

初代との違いは？

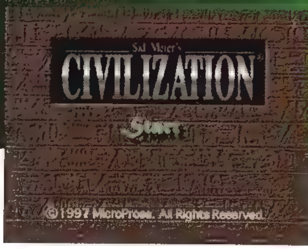


初代のマイナーチェンジ版にあたる「II」は、交易所が追加されより便利になった。一方、「III」は前2作に比べるとゲーム内容が大幅に変更。新たに「文化」の要素が追加されている。

文明の発展を描いた巨大スケール歴史SLG

Sid Meier's CIVILIZATION

CIVILIZATIONシリーズ



シリーズ作品	
SID MEIER'S CIVILIZATIONⅡ	PC・PS
SID MEIER'S CIVILIZATIONⅢ	PC
SID MEIER'S CIVILIZATIONⅣ	PC
SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION	PS3・Xb360・DS
SID MEIER'S CIVILIZATIONⅤ	PC

壮大なテーマを持つ文明競争ゲーム

『CIVILIZATION』（シヴィライゼーション）はもともとボードゲームとして発売されており、後にコンピューターゲーム化されている。また、それとは別にマイクロプローズ社のシド・マイヤーの手によって開発されたコンピューターゲームに『Sid Meier's CIVILIZATION』がある。両者に直接的な繋がりはないが、ゲーム性は非常に似通っており、シド・マイヤーがボードゲームから大きな影響を受けているのは間違いない。そして現在では『シヴィライゼーション』と言えばほぼ間違いなくシド・マイヤー版を指し、本書でもそのように扱っていく。


SFC版は見た目こそイマイチだが移植度はかなり高く、現在プレイしてみても物足りなさを感じることは少ない

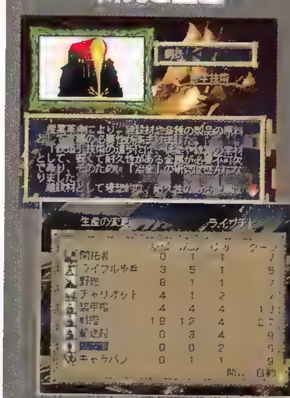
本作は人類の文明の発展がテーマになっている。プレイヤーはドイツやイギリスといった文明の指導者となり、自文明を勝利に導かなくてはならない。勝利条件はシリーズによって異なるが、最も分かりやすいのは自分以外の文明を全て滅ぼすというもの。ウォーSLGなどでもお馴染みの軍事的な勝利である。その他に本作独特なものとしてロケットを制作し、アルファ・ケンタウリ星系へと移民するというものもある。これは平和的勝利方法であるが時間との闘いでもあり、他の文明に先を越された場合は敗北となってしまう。また、国連事務総長になるという勝利方法もあり、プレイヤーの戦略によってゲーム性が大きく変わってくる。内政重視、戦争重視などプレイスタイルは自由であり、それを受け入れるだけのシステムは揃っている。後はプレイヤーがどのように楽しむかを選択するだけなのだ。



開拓者1ユニットからスタートし、都市を繁栄させていく。[illegible]・都市育成・歴史・戦争と様々な要素が混ざり合ったゲームだ。


都市では資金・資源・食料が生み出される。また、幸福度の低い市民が増えると都市は暴動状態となり、全ての生産がストップする。

研究と生産


技術を研究することで文明が発展していき、都市で生産される資源や資金を使ってユニットや建築物、七不思議などを生産する。本作における最重要部分である。

DATA シヴィライゼーション 新・世界七大文明

メーカー/アスミック
発売日/1997年5月2日

定価/5800円

対応ハード

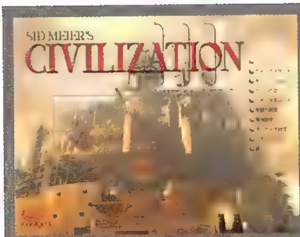
	PC		SFC	MD	PCE
	PS	SS		PS2	
Xbox	GB	GBA	DS		

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはIBM-PC用に発売されていたが現在は入手困難。日本語版はWinに移植されていないため、SFC・PS・SS版を購入するのがいい。

※…SS版の発売日・SS版の定価

シリーズは名作揃い プレイしないのは損である

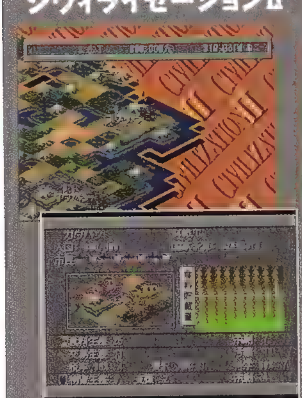


SID MEIER'S CIVILIZATIONⅢ
基本的なシステムはそのままに大幅なパワーアップを果たした3作目。

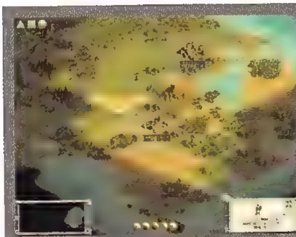
文明を選択してゲームを開始すると、真っ暗な画面に開拓者1ユニットが存在している画面が映し出される。本作には視界の概念があるため、ユニットの未到達地点は隠された状態になっているのだ。そのため、プレイヤーが最初に行わなければいけないのは都市の建設と周囲の探検ということになる。地形には特殊な資源を産出する場所もあるため、なるべく有利な地形に都市を建てられれば序盤が楽になる。

こうして建設された都市からは資金・資源・食料・知識が生み出される。

シヴィライゼーションⅡ



『CIVⅡ』のPS移植版。初代のマイナーチェンジ版といったゲーム性。PC版はソースネクストから廉価版が発売されているので、そちらを購入するのもいいだろう。

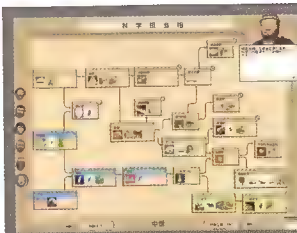


都市を育成しながら自文明の勝利を目指す。今作では文化という要素も重要であり、自文明の文化圏が青いラインで示されている。

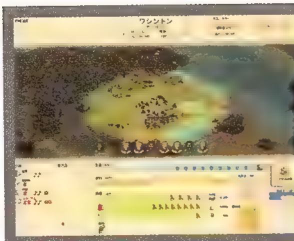
また、都市の支配範囲を開拓者で改善していけば、より豊かな都市になっていくのである。そして都市では軍事ユニットや施設を生産し、新たな都市を増やしていくことで文明の版図が広がっていく。同時にアルファベットや数学、陶器といった技術を開発していくことで、建設可能な施設やユニットの種類も増えていき、最終的には勝利条件を目指して突き進んでいくことになるのだ。

初代に続いて発売された『Ⅱ』は基本的なシステムをそのままに、ゲーム性をグレードアップしたような作品。技術や政体、ユニットが追加されて楽しみは増大した。本シリーズに挑戦してみたいという人は、この『Ⅱ』から始めてみるのがいいのではないだろうか。

そして3作目発売前に『Civilization Call to Power』という作品が発売されている。これはシド・マイヤーが無関係な外伝的作品で、続編を含めアクティビジョン社から発売されている。

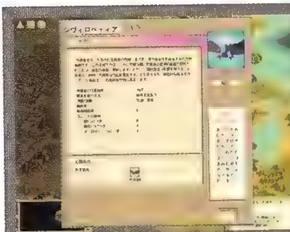


研究先の技術もツリー型で表示され分かりやすい。共和制や火薬など優先して開発したい技術にたどりつくのも非常に楽になった。



都市の管理画面も非常に見やすくなっている。市民の満足度や生産物も分かりやすく、人口増加までのターン数が表示されるのも実に親切。

正統な3作目である『Ⅲ』もまた初代からシステムを受け継いでいるが、ビジュアル的に大幅パワーアップしている。また、文明のみでなく文化の要素も取り入れられ、文化的支配圏を広げることで、他文明の都市を文化転向させ配下にしたりすることもできる。



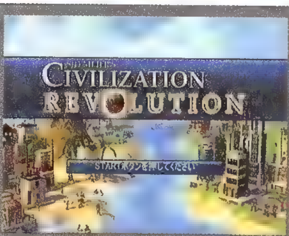
ゲーム中の不明点はシヴィロペディアで検索可能。分厚い日本語マニュアルも懇切丁寧で、今作からの変更点を理解するのも早い。

個性的な文明



『Ⅲ』では文明ごとに性格があり、能力が異なっている。また、固有ユニットも存在するため、文明の特徴が強くなった。外交交渉の際もその特徴を頭にいれておく必要がある。

シリーズを追うごとにゲームが簡略化

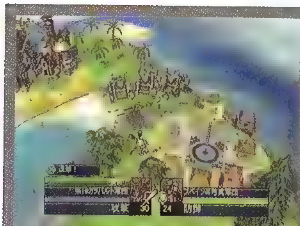


SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

シリーズで初めてコンシューマー機向けに開発された。PS3・Xb360・DSの他にiPhoneなどでも遊ぶことができる。

『CIVILIZATION』のナンバリングタイトルは全てPCゲームとして開発されているが、シリーズの中で初めてコンシューマー機用として作られたのが、この『CIVILIZATION REVOLUTION』である。また、同作はネット対戦を主眼において開発されており、他のシリーズがクリアまでに長時間を要するのに対し、わずか1～2時間程度で決着が付くようになっている。だからといってゲーム性が簡略化されすぎているところはなく、『CIVILIZATION』としての面白さは残されているのだ。

具体的にはビジュアルが強化されているほか、都市の管理がかなり楽になっている。特に住民の幸福度という概念がなくなっているため、暴動の心配をする必要がなくなっている。贅沢品の生産といったご機嫌取りも、



短時間での対戦プレイを念頭に置いて作られているため、ルールはシンプルで展開は圧倒的にスピーディである。



都市の管理も非常に楽になり、労働者によって地形を改良したりする必要もない。対戦に特化しているがソロプレイ時はやや寂しいところだ。

もう必要がないのだ。また、他の文明と早期から出会いやすいようにマップがかなり小さくなっており、それに伴って戦闘の機会も増えている。じっくりと内政をするというよりは、都市を急速に増やし敵と戦う展開になることが多いだろう。

4作目である『Ⅳ』は2005年に発売され、シリーズで初めて3D表示を取り入れた作品になっている。見た目だけでなくシステム的にも手直しされた点は多く、全体的にプレイヤーがストレスを感じないような簡略化が図られている。また、同じ宗教の文明は友好度が上がりやすいなどの新要素も加えられた。

そして最新作『Ⅴ』は2010年に

SID MEIER'S CIVILIZATION Ⅳ



シリーズの正統的な後継作。従来のシステムを継承しながら宗教などの新しい要素を取り入れている。グラフィックも3Dになりズームイン・アウトも自由自在だ。

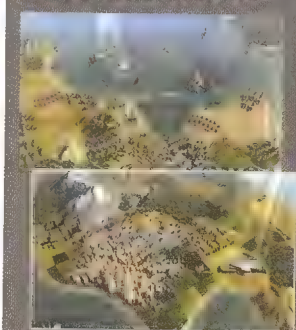


1プレイが1～2時間程度で終わる。かなりの手間と時間を要する宇宙移民も、本作では短時間で達成できるのだ。

発売され、去年拡張パックも発売されている。同作は『Ⅳ』と『R』での変革をより先へと進めた形で、ゲームとしてのハードルはかなり下がった。また、ゲーム時間も相当に短くなっており、従来のように徹夜の連続でゲームを進めるといったようなこともない。ただし、これらの変革は賛否両論であることも付け加えておく。

ここまではあえて触れてこなかったことだが、『CIV』は中毒性が異常に高いゲームとして有名。海外ではCIV中毒者を救済するためのCIVILIZATION ANONYMOUS（通称CIVANON）なる団体が作られるほどである（当然ジョークだが）。本シリーズに手を出す際には充分に注意されたし。

SID MEIER'S CIVILIZATION Ⅴ



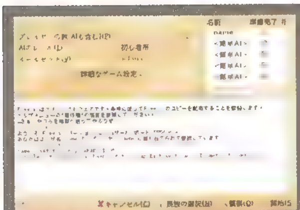
基本的にあまり変化のない『CIV』シリーズでは珍しく、かなり大幅なルール改変が行われた。そのため、従来のファンの中には拒否反応を示す人もいるようである。

本家の存在を脅かす高品質クローンゲーム

Freeciv



思い立ったらすぐにダウンロード



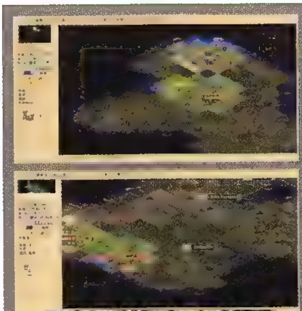
サーバーに接続する必要があるため通信環境は必須。マルチプレイ・ソロプレイどちらでも遊ぶことができる。

『シヴィライゼーション』（CIV）というゲームの魅力は前のページで充分に理解していただいたと思うが、それでもなお購入するには至らないという人は、是非本作を試していただきたい。『Freeciv』はその名の通り無料の『CIV』なのだ。

本作は『CIV』のいわゆるクローンゲームなのだが、その再現度は非常に高い。『Ⅳ』以降のシステムには対応できていないものの、『Ⅰ』と『Ⅱ』のシステムはほぼ再現されていると言ってもいいほどで、外見的にも商業ゲームとほとんど遜色ないものになっている。これだけ本家にそっくりであると著作権的な問題はどうなっているのか疑問になるが、現在までのところは黙認されているようである。

プレイ環境はWin搭載のPCとネット環境があればOKであるが、それ以外にMacやLinuxにも対応している。公式ページからダウンロードしてインストールすれば、誰でも無料でプレイが可能である。ただし、サーバーに接続する必要があるため、常にネットに繋がった状態でなければいけない。

ルールはプレイヤーが細かくカスタマイズ可能だが、『Ⅰ』や『Ⅱ』に準拠したものや『Freeciv』オリジナルのものなどを選択してもよい。



シヴィライゼーションを再現

無料ゲームとは思えない再現性の高さ。また、非常に細かくルールを設定できるため、自分の好みに合ったゲームがプレイ可能だ。

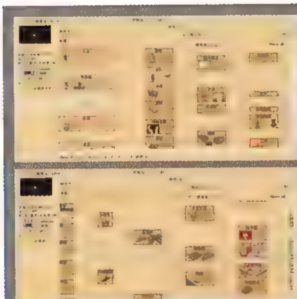


ゲームの基本は都市経営

都市を建設し文明を育てていく。武力による制圧を選ぶか平和的な発展を選ぶかはプレイヤー次第である。

勝利条件も本家とほぼ同じで、他の文明を全て滅ぼすか宇宙への移民を果たすかである。ユニットや施設もほぼ揃っており、研究のツリーも本家顔負けのものになっている。これが無料で遊べるというのは実に太っ腹なことである。

また、本作は通信でのマルチプレイにも対応しており、Ver.2.3では最高で126人までが同時にプレイ可能であるとのことだ。実際にこの人数の対戦が実現するのかは疑問だが、ここでは本家を完全に越えている。



技術の研究は非常に重要

『シヴィライゼーション』シリーズの特徴である技術の研究ももちろん搭載。どの技術を優先するかで展開は大きく異なる。

DATA Freeciv

メーカー/The Freeciv project
発売日/1996年1月5日

対応ハード

PC / Xbox / GB / GBA

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PCとネット環境があれば、誰でも無料で遊ぶことができる。課金アイテムなどは存在しない本当の無料ゲームなのだ。

帝国主義の時代を描く植民地獲得SLG

VICTORIA

太陽の沈まない帝国



海外製歴史SLGの傑作 未プレイはもったいない

『VICTORIA 太陽の沈まない帝国』は『ハーツオブアイアン』と同じくスウェーデンのパラドックス社が制作したSLG。同社は本作以外にも『クルセイダーキングス』『ヨーロッパユニバーサリス』といったシリーズも発売しており、これによって中世から現代までの世界の歴史を網羅していることになる。その緻密なゲーム性は洋ゲー＝大味といったイメージを根底から覆すもので、ボードゲームから発展した独特のマップは同社のトレードマークになっている。

そんな歴史SLGの中において本作は1836年から1920年までを扱っている。1836年がどのような時代であったかと言えば、ナポレオン戦争による混乱がようやく終息し始めた頃であり、翌年にはヴィクトリア女王が即位しイギリスが絶頂期を迎えようとしている時代である。また、19世紀は産業革命と帝国主義の時代であり、ヨーロッパの列強が工業化によって強大な力を得て、非白人地域を植民地として併合していった歴史を持つ。

日本で帝国主義、植民地政策といえば暗いイメージがつきまとい、触れてはいけない事柄に思われる。しかし、ヨーロッパ諸国では別に植民地政策が誤った歴史であるという認識はなく、本作では非文明国を堂々と植民地化することが可能である。歴史を再現する以上このシステムは当然のことなのだが、同様のゲームを日本のメーカーが制作したら発禁レベルの騒動になるだろう。近年、日本のゲーム業界の低迷化が叫ばれるが、無駄に規制が厳しければ面白いゲームが作れなくなるのは当たり前。そろそろ日本のゲームもファンタジー世界を抜け出して、現実と向き合わなくてはいけないと思う。

シリーズ作品

VICTORIAⅡ	PC



日本で発生するチートイベント「明治維新」。一夜にして文明国の仲間入りを果たし、数十年分の技術が1度に入手可能だ。

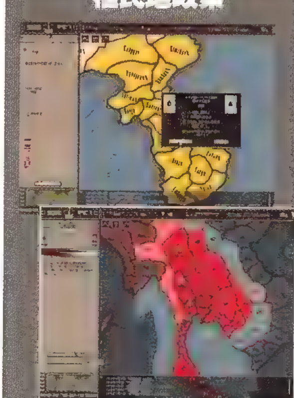


『ハーツオブアイアン』と同様に当時存在したあらゆる国でプレイ可能。小国では生き残るためにギリギリのプレイが必要だ。



ゲームの目的は世界最強国家になることだが、自由度が恐ろしく高いので様々なプレイが可能。とりあえずは列強入りを目指すのがいいだろう。

植民地政策



本作における非文明国は文明国によって征服される運命にある。その後は植民地として直接統治するか、独立を認め衛星国として同盟を結ぶかの選択ができる。

DATA VICTORIA 太陽の沈まない帝国

メーカー/パラドックスインタラクティブ
発売日/2004年12月3日

定価/8925円

対応ハード: PC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

現在では本体と拡張パックとの同梱版が5250円で販売されている。また、安価な海外版を購入して日本語化するという手法もありだ。

※・日本語版の発売日・日本語版の定価

ルールは複雑だが長期間にわたって遊べる

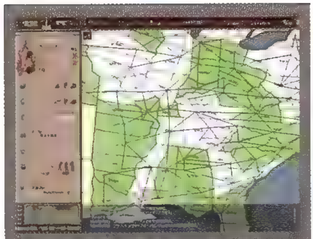


拡張パック『REVOLUTIONS』
拡張パックを導入するとゲームのルールにかなりの変化が起こる。

本作の目的は一応世界で1番の国になることである。だからといって特に変わったエンディングがあるわけでもない。要は自分で目的を持たないと本作は面白くないのである。その代わりに自由度は恐ろしく高いため、プレイヤー次第で色々な楽しみ方ができる。例えば当時の最強国家イギリスで世界征服を目指すのもいいし、日本でひたすら引きこもりを続けてもいい。当時存在した独立国全てでプレイが可能なため、無限とも言えるほど多彩なプレイが可能なのである。

とは言え、最初は何らかの簡単な目標があった方がいいのは事実。とりあえず本作では8大列強入りと、その中での順位を基準にプレイすることがいいだろう。本作では国威・工業力・軍事力の3要素が数値化され、順位がつけられる。そこでこの3要素を充実させていくことが当面の目標なのである。また、本作では何をするにも資金が必要。そのためには農業・鉱業・工業にどれだけ人員を配置していくかが大切なのだ。その他にインフラの整備や工場の建設も忘れてはならない。そして国を発展させるための技術開発、それに大きく関わる教育の充実化など、プレイヤーが判断を下すポイントは山ほど揃っている。とにかくルールは複雑だが、1度覚えてしまえば麻薬のような中毒性を持ち、時間を忘れて熱中してしまうゲームなのだ。


後の超大国アメリカもゲーム開始時はそこまで強大ではない。プレイヤーが担当する場合は南北戦争をどう捌くかが問題となる。


インフラの整備も国力アップに欠かせない要素。生活水準があまりに低い地域では住民が他の国へと移住してしまうこともある。

そして、前のページでも述べたように、本作では自国外に植民地を持つということは当たり前の行為。そこが誰の支配下でもない土地であれば先遣施設を建てることで、その地域の支配権を主張することができる。既に所有国があれば植民地戦争を起こして奪い取ることも可能だ。

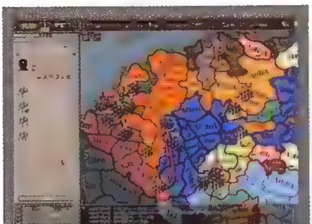
本作では国が文明国か非文明国かということで扱いに大きな差があり、非文明国である限り文明国と対等な関係は結べない。また、非文明国は世界の流れから取り残されており、技術開発の分野でも大きなハンディを背負っているのだ。この状況を改善しない限り、いずれは列強の支配を受けることになるだろう。

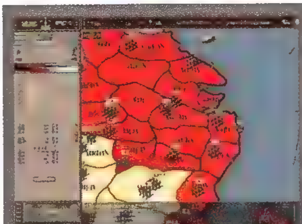
パラドックス社製のゲームは長期間にわたって、パッチによりゲームバランスが修正されることで有名。本作もその例に漏れずパッチのバージョンでバランスが相当に変わってくるが、さらに拡張パックである『REVOLUTIONS』（VICR）を導入すれば、その変化はより大きいものになる。また、有志が作成したMODも豊富に存在するため、ゲーム性を少しずつ変えながら長期間のプレイが可能になっている。

VICTORIAⅡ



2010年8月に発売された続編。2011年1月に日本語版が発売され、翌年には拡張パックも発売されている。システムは改良されグラフィックは3Dに進化した。

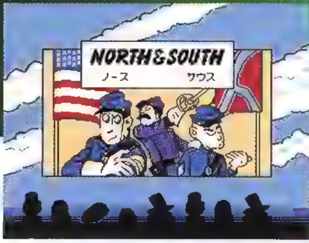

ヨーロッパの国は基本的に文明国であり国力も高い。しかし、自国の周りにも強国が多いため一概に楽であるとは言い難い。


世界最高の人口を擁しながら非文明国であり続ける中国。史実通り列強からの侵略を受けるが、占領後は激しいレジスタンス活動を見せる。

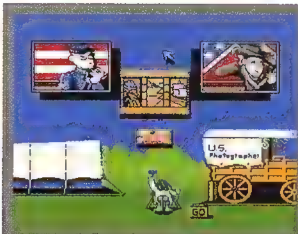
人を食ったようなサブタイトルにケムコらしさを感じる

NORTH & SOUTH

わくわく南北戦争

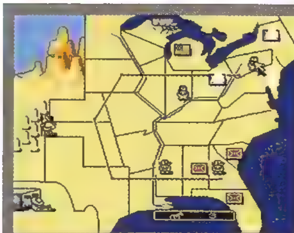


本作をプレイしてもわくわくはしない

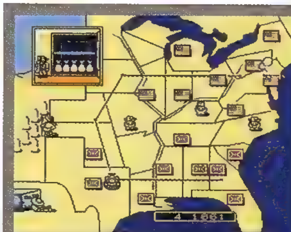


南軍か北軍を選んでスタート。開始年数によって勢力に差があり、対CPU戦のほか2人での対戦プレイも可能である。

「南北戦争」は奴隷制度や貿易政策をめぐって意見を対立させていたアメリカ南部の州と北部の州との間で引き起こされた内戦である。この内戦の知名度は日本でもかなり高いが、その実体はあまり知られていない。一般的なイメージとしては騎兵隊同士が戦い、リンカーンが奴隷解放を宣言し、北軍が勝利したという感じだろうか。しかし、実際には両軍合わせて62万人もの死者を出した凄惨な戦いであり、これはアメリカがこれまで体験した戦争の中でも最悪のものである。



部隊を交互に動かしながら各地を占領していく。部隊同士がぶつかれば戦闘になり、時おり災害も発生する。



鉄道沿線の土地を占領していると資金を得られる。金庫の資金が満タンになれば部隊が1つ補充される仕組みだ。

本作はケムコから発売された南北戦争をテーマにしたSLG。開発したのはフランスに本社を置くインフォグラムズ社で、コモドール製のPCなどを中心に発売されていた。本作のコミカルな外観はオリジナルの頃からのものであり、別にケムコが南北戦争を茶化して制作したというものではないのだ。

ゲーム性はよくあるタイプの国盗り型SLGで、南軍か北軍を選んでスタートとなる。メインマップ上はターン制で、交互に部隊を動かして土地を占領していく。敵部隊と接触した場合は戦闘になるのだが、この戦闘シーンはリアルタイム制になっており、騎兵隊・歩兵隊・砲兵隊を切り替えながら操作することになる。しかし、この戦闘はあまりに忙しく慣れるまでは非常に難しい。特に騎兵隊は1度前進を始めると止まれないため、ちょっと目を離した隙に川に飛び込んで全滅したりするのである。

また、敵の重要拠点に突入すると横スクロールのアクション面がスタートするのだが、これがまた難しく防衛側の場合は何をすればいいのか理解しにくい。結局のところ本作は昔の悪しき洋ゲーそのものであり、ハッキリ言ってしまえばクソゲーである。プレイしても全然わくわくしないので手を出さない方が無難である。

リアルタイム戦闘



戦闘はリアルタイムというより一種のアクションゲームのような感じである。1度に3部隊を操作しなくてはならないため非常に忙しく、慣れないうちは大変である。

DATA NORTH & SOUTH わくわく南北戦争

メーカー/ケムコ
発売日/1990年9月28日

定価/6200円

対応ハード: FC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

今後も決して他ハードに移植されることはないと思われる。中古価格は安めのため、ネタとして購入してみるのもいいかもしれない。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー

リアルタイムストラテジー編

AGE of EMPIRESシリーズ P.133
コマンド&コンカー P.136
コマンド&コンカー レッドアラート3 P.138
スタークラフト P.140
ウォークラフトII P.142
半熟英雄シリーズ P.144
ハンドレッドソード P.147
ファーストクイーン P.148
ロードモナーク P.149
メガロマニア P.150
ミリティア P.151
ポピュラスシリーズ P.152
ドラゴンフォース P.154
ヘルツォーク・ツヴァイ P.156
トラビアン P.158
緋王伝 P.160
バウンティ・ソード P.162





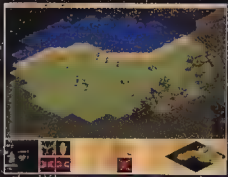




リアルタイムストラテジーの歴史

1988年12月2日	半熟英雄
1989年12月15日	ヘルツォーク・ツヴァイ
1990年12月16日	ポピュラス
1992年10月9日	ロードモナーク
1993年7月27日	メガロマニア
1994年2月11日	緋王伝
1994年3月11日	ファーストクイーン
1994年11月18日	ミリティア
1995年9月8日	バウンティ・ソード
1996年3月29日	ドラゴンフォース
1997年4月25日	コマンド&コンカー
1997年11月27日	ウォークラフト2
1997年12月19日	AGE of EMPIRES
1998年3月	スタークラフト
1999年9月30日	AGE of EMPIRESⅡ
2001年2月15日	ハンドレッドソード
2004年	トラビアン
2008年10月	コマンド&コンカー レッドアラート3

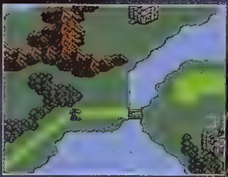
RTSとは





RTSとはリアルタイムストラテジーの略であり、日本ではリアルタイムシミュレーションなどと呼ばれる場合が多い。RTSは海外ではかなりの人気ジャンルの1つであるのに対し、日本では一部のマニアが細々と楽しむマイナージャンルである。なぜ日本でRTSが普及しないのかと言えば、ガラパゴス化したJRPGが市場を独占していたという理由の他に、海外プレイヤーとの対戦時の言語の問題があるだろう。また、敵の隙をついて攻撃を仕掛けるゲーム性が、正々堂々を好む日本人のメンタルと一致しないという理由もある。

対戦型・非対戦型

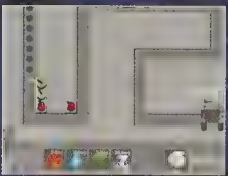




海外製のRTSが基本的に2人から多人数でのマルチプレイを前提としているのに対し、日本製RTSは対戦プレイのことが全く考慮されていないものが多い。そうした非対戦型のRTSの中には、ターン制SLGをリアルタイム制に置き換えたものがある。こういったゲームは敵味方が同時に行動することに重点がおかれており、プレイヤーの思考中は時間を止められるものがほとんどである。また、ミニスケープ（箱庭ゲーム）の多くはリアルタイム制であるが、これらは対戦型のものが多い。

ブラウザゲーム



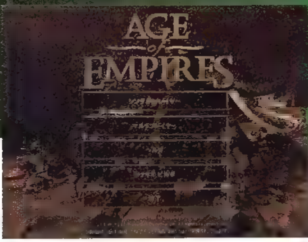


インターネット上には多数のブラウザゲームが存在しているが、その中にはRTSも数多くある。例えばブラウザゲームのジャンルの1つであるタワーディフェンスはRTSであるし、ブラウザ上で遊べる対戦型SLGはその性質上リアルタイム制であることが当然となっている。また、これらの対戦型SLGは基本無料でアイテム課金制であるものが多く、プレイの際には注意が必要である。さらに対戦時にカードが必要なタイプは「ガチャ」での購入を促されることもあり、非常に危険な存在である。

RTS不毛の国で唯一ヒットを続けた人気シリーズ

AGE of EMPIRES

AGE of EMPIRESシリーズ



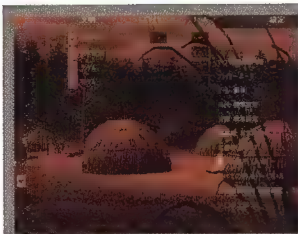
歴史をテーマにした文明戦争RTS



ゲームは「石の時代」から始まる。この時代は食料の確保が重要。木の実を集めたり狩猟したりしながら村人を増やす必要がある。

マイクロソフトと言えば誰もが思い浮かべるのが世界標準OSとも言えるWindowsであろう。しかし、同社はSLGの分野でも意外なほどヒット作を連発しており、本作以外にもフライトシミュレーターである『Microsoft Flight Simulator』やRTSである『ライズ オブ ネイション』などが知られている。その様な中でも本作『AGE of EMPIRES』(AoE)は特に人気が高いシリーズであり、世界中に数多くのファンが存在している。

本作が発売されたのは1997年のことであり、同年に日本語版も発売されている。RTSとしては比較的古いシリーズとなるが、当初からLANやネット回線を通じての対戦プレイが実装されており、複数人による対戦プレイが楽しまれていた。



選択する文明によって特性が異なり、その特徴を活かした戦略が必要になる。文明がランダムの場合はスタート後即座の対応が求められる。

『AoE』のテーマになっているのは人類の歴史であり、本作はシリーズ1作目だけに最も古い時代を扱っている。ゲームは旧石器時代から始まり、新石器時代を経て青銅器時代、鉄器時代へと進化していく。初めは木の実の採取や狩猟で食料を得ていた人々も、やがて農業を覚え強力な軍隊を維持できるまでになっていくのである。

また、『AoE』では食料の他に石、金、木が資源として必要になってくる。多くのRTSでは資源が1種類であるが、本作では用途によって必要になる資源が異なってくるため、資源の管理や入手が非常に重要なウェイトを占めるようになっているのだ。どれだけ迅速に資源を発見し、効率よく採取していけるかが本作の最重要課題だと言っても過言ではない。常に先を見据え、資源確保の手を打っておければ初心者は卒業である。

シリーズ作品

AGE of EMPIRESⅡ	PC·PS2
AGE of EMPIRESⅢ	PC



本作の対戦ではどのタイミングで時代を進化させるか、どのタイミングで敵に攻め込むかが非常に重要になる。

豊富な隠しコマンド





チャットウィンドウに特定の文章を打ち込むことでインチキユニットを登場させたり、瞬時にゲームに勝利することが可能。ただし、乱用してもゲームがつまらなくなるだけである。

DATA AGE of EMPIRES

メーカー/マイクロソフト
発売日/1997年12月19日

定価/2980円

対応ハード

PC

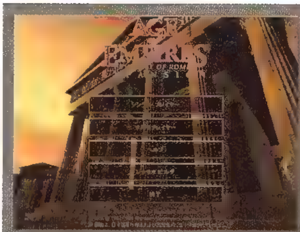
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

上記の価格は2003年に発売された拡張パック同梱版のもの。現在はやや入手が難しいが輸入版(英語版)なら安価に購入可能である。

※…日本語版の発売日・日本語版拡張パック同梱の定価

続編の発売で日本でも人気が爆発した



拡張パック

『ライズオブローマ』ではカルタゴ、ローマなど4つの文明やユニット・シナリオが追加された。

『AoE』のテーマは人類の歴史だと先に述べたが、その主役となるのが12種類の文明なのである。各文明はそれぞれ異なった特徴を持っており、その特性を活かしたプレイが必要になってくる。また、民族によって生産可能なユニットや開発可能なテクノロジーが異なっているため、一辺倒な戦略では様々なプレイヤーに対抗することはできない。

本作の勝利条件は4種類存在し、その中でも最も分かりやすいのが敵全てを全滅させることである。そのためには富国強兵に務めることは当たり前だが、それ以上にどのタイミングで敵に攻め込むかということが重要である。これは文明によっても異なり、結局はプレイヤー次第なのであるが、一応のセオリーというものは存在する。ただし、これも常に同じ戦略では敵に対抗策をとられてしまうため、臨機応変に戦略を変えていくことが望ましい。

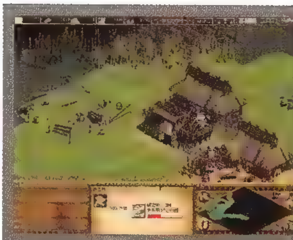


AGE of EMPIRESⅡ

副題は「エイジオブキング」。中世の時代に舞台を移した続編で1999年に発売された。

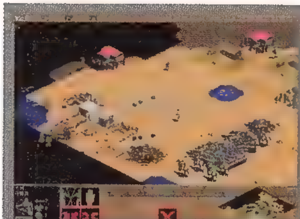
敵の全滅以外では、聖なる箱全てを2000年間確保する、遺跡全てを2000年間支配し続ける、部族の象徴を2000年間維持し続ける、というものがある。当然、他のプレイヤーはこれを邪魔しにくるため、充分な対処がなければ目的を達成することは難しいだろう。

初代が好評だったこともあり、その2年後の1999年には続編である『AGE of EMPIRESⅡ』（AoEⅡ）が発売された。この『AoEⅡ』はシリーズの中でも特に評価が高く、日本でもかなりのヒットとなった。基本的にRTSの人気が低い日本で、対戦プレイヤーに困らないほどヒットしたのは『AoEⅡ』くらいのものではなかろうか。また、『AoEⅡ』はPS2にも移植されており、コナミから発売されている。移植度はかなり高く見た目的にもPC版にかなり近いのだが、対戦が2人までしか参加できないという制約があるため、プレイヤーからの評判はイマイチであった。



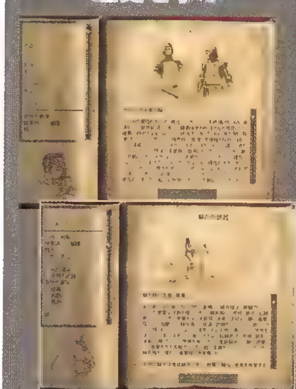
グラフィック的にも大幅にパワーアップを果たし、全世界的なヒットを飛ばした。日本市場でも最も知名度が高くヒットしたRTSである。

『AoEⅡ』は初代の後の時代が舞台になっており、暗黒の時代（5世紀頃）から始まり、領主の時代、城主の時代、帝王の時代を戦い抜くことになる。それに伴いユニットにも上位のものが登場しており、種類自体も増えている。そのため、覚えることが増えたと同時に楽しさも倍増したのである。



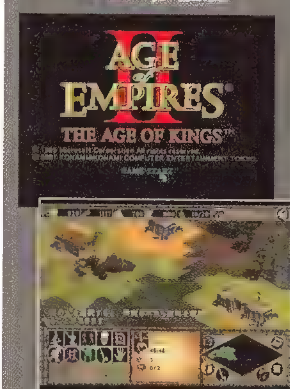
歴史がテーマのゲームでも本作の本質は戦争にある。敵の施設を破壊する瞬間には強いカタルシスが得られる。

歴史を学ぶ



古代から中世にかけての民族や人物、武器、歴史などの詳しい解説を見ることができる。当時の歴史を知っていれば、これまで以上に本作が面白くなることは間違いない。

PS2移植版



『AoEⅡ』はシリーズで唯一日本のコンシューマー機へと移植されている。コナミから発売され、その移植度はかなり高いが、コントローラーでの操作性はイマイチ（マウス使用可）。

日本においてRTSが最も盛り上がった時代



各文明固有のユニークユニットは城を建設すると生産可能になる。クセが強く扱いは難しいが、使いこなせば圧倒的に有利になる。

『AoEⅡ』の基本的なシステムは初代と変わっていないが、追加された要素は数多く存在する。その1つが各文明に存在するユニークユニットであり、これはそれぞれの文明で固有のものである。それらは日本の武士、ブリトンのロングボウのように各文明に由来があるものだが、クセがあって使いにくいものも多い。ただし、中にはゲームバランスを壊してしまいそうなほど強力なものも存在する。このユニークユニットを抜きにしても各文明間の特徴の差は大きくなっており、プレイヤーの戦略も一層複雑なものになっている。それだけに対戦ではプレイヤーが独自の戦略と操作の腕で競い合い、対戦がかつてないほど白熱したのである。

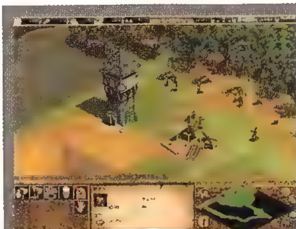
その後は外伝的な作品である『AGE of MYTHOLOGY』が発売されたが、プレイヤーは『AoEⅡ』から離れようとはせず、あまり話題にはならなかった。そして正統な続編『AoEⅢ』が2005年に発売されたが、これも日本ではあまりヒットしなかった。時代が近代になり魅力が薄れたからか、RTS熱が冷めたからか理由は定かではないが、これによって日本は再びRTS不毛時代へと突入してしまった。



ユニットを自在に動かせるようになるにはかなりの慣れが必要。とりあえず初めのうちは種類ごとにグループ化して操作するのがよい。

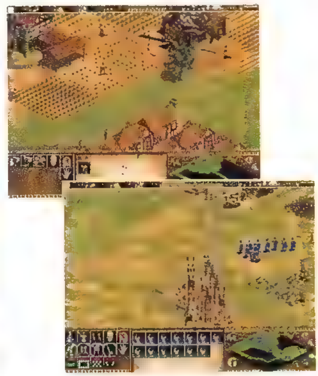


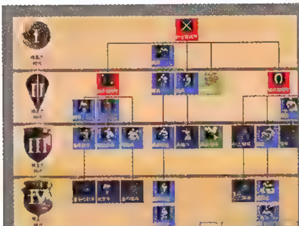
内政はおろそかにしていては絶対に勝つことはできない。本作は各文明との戦いのゲームであることを忘れてはいけない。



敵の陣地に塔を建てて内政の邪魔をする。タワーラッシュ（TR）と呼ばれるこの戦法は対応法を知らないと一方的にやられてしまう。

また、同作の開発メーカーであるアンサンブルスタジオが閉鎖されてしまったため、新作のリリースがストップしている。人気シリーズ故に復活の可能性は大きいはずだが、今のところは先行きは見えてこない。





使用可能なユニットも大幅に増加。同じユニットでも文明によって性能が変わってくるため、使いこなすには相応の知識が必要だ。

AGE of MYTHOLOGY



2002年11月発売。『シヴィライゼーション』のスタッフが開発に関わった外伝的作品。ギリシア神話、北欧神話、エジプト神話という3つの神話がモチーフになっている。

AGE of EMPIRESⅢ



日本版は2006年1月に発売された。ゲームの舞台は近代となり大航海時代から帝国主義の時代までとなっている。既に拡張パックが2本発売されており、同梱版も発売されている。

日本のゲーマーには受け入れられなかった人気RTSの祖



コマンド&コンカー

コマンド&コンカーシリーズ

コンシューマー機のRTSはほぼ間違いなく売れない

『コマンド&コンカー』（C&C）シリーズは世界的に人気のRTS。もともとはWESTWOOD社によって制作・販売されていたが、同社がエレクトロニック・アーツ（EA）によって買収されたため、現在ではEAからシリーズが発売されている。

本作はRTSが人気であるアメリカではかなりの人気を誇っており、ナンバリングタイトルである本シリーズの他に『C&C　レッドアラート』シリーズや『C&Cジェネラルズ』といった派生シリーズも生み出されている。その中でも本道の第1作目である本作は、世界連合軍であるGDI軍と秘密組織NOD軍との戦いがテーマとなっており、両者の争点ともなっている重要物質から名前をとり、タイベリウムシリーズとも呼ばれている。

シリーズの1作目が発売されたのは1995年。日本では完全日本語版がPCで発売されており、その後PSとSSに移植されている。しかし、これらはセールス的にはかなり苦戦をしたようであり、以降しばらくは本シリーズの日本語版が発売されることはなかった。そのため、本シリーズの日本での知名度はイマイチ低く、『エイジオブエンパイア』や『スタークラフト』に大きく遅れをとっているのである。

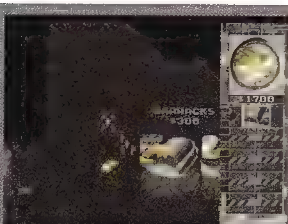
ちなみに初代の英語版は現在無料で配布されており、GDIディスク、NODディスク共にダウンロードが可能である。ただし、Win95用のゲームであるため、現行のOSにインストールするには一工夫必要であるということだ。興味のある方はダウンロードして遊んでみるのもいいのではないだろうか。

シリーズ作品

コマンド&コンカー2 タイベリアン・サン	PC
コマンド&コンカー3 タイベリウム・ウォーズ	PC
コマンド&コンカー4 タイベリアン・トワイライト	PC



コンシューマー版はRTSながら対戦プレイには対応していない。当時の環境からすればそれも仕方がないことだと言える。

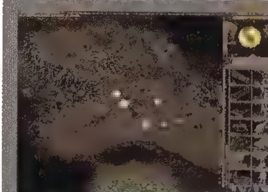


ゲームはステージクリア型で、チュートリアル的なステージから始まり徐々に難易度が上がっていく仕組みだ。



ユニットを生産するエネルギーのもとになるのが画面上部に見えるタイベリウム。本シリーズのテーマにもなっている重要物質だ。

コマンド&コンカー2





1999年8月発売。NODとGDIとの戦いを描いた2作目。初代の失敗からか日本語版が発売されることはなく、海外での評判もイマイチであった。

DATA　コマンド&コンカー

メーカー/セガ（WESTWOOD）
発売日/1997年4月25日

定価/6800円

対応ハード

AC	PC	FC	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Xbox	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	etc

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win版とSS版は比較的安価に入手可能。後発のPS版はそれらよりもやや高めだが、拡張パック込みのコンプリート版になっている。

※SS版の発売日・SS版の定価

本道は終了したがC&C自体は続いている

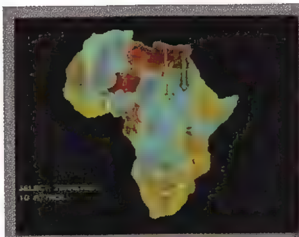


NODディスク
秘密組織であるNOD軍側でプレイするディスク。GDI側に比べ難易度が高くなっている。

ここからはSS版のゲーム性を紹介していくことにする。基本的にSS版とPS版はほぼ同じもの。GDI軍かNOD軍の一員となりミッションをクリアしていくものだ。RTSと言えば人対人の対戦がメインであるが、コンシューマー版では対戦することはできない。少々残念ではあるが、だからといって現在本作の対戦に人が集まるとは思えず、特に問題となることはないだろう。それよりも問題なのは本作のマニュアルで、これが非常に分かりにくく要領を得ないのである。RTSは特に日本ではマイナーなジャンルであり、それ考慮すればもう少し力をいれるべきであったと思われる。また、もともとRTSはマウスでの操作が前提となっているため、コントローラーでの操作は少々厳しい。これはまぁ慣れるしかないところだろう。



各ステージの目標を達成すればクリアとなる。クリア時の状態は次ステージへは持ち越されず、パスワード方式で継続が可能。

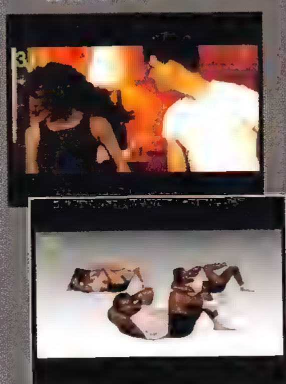


進行ルートの選択が可能。どちらを選んでも難易度的にそれほど変化はないので、深く考える必要はないだろう。

本作のゲーム性は至ってオーソドックスなもの。タイベリウムをエネルギーとして採掘し、それをもとに建造物を建てユニットを生産する。生産したユニットを敵の本拠地へ向かわせ、ミッションのクリア条件を達成すればOKという感じだ。当然、敵も同様にユニットを生産しこちらを攻撃してくるので、防衛を忘れてはいけない。

日本語版は未発売であるが、その後のシリーズも紹介していこう。2作目である『コマンド&コンカー2 タイベリアン・サン』は1999年に発売された。同作はグラフィックはかなり進化しているが、ゲーム性はイマイチであまり良い評価は得ていない。日本では英語版の日本語マニュアル付きが販売されている。

おかしなムービー



本作のムービーにはテレビを模したものがあり、いきなりドラマの1シーンや体操番組が挿入される。妙な部分に凝っているのもこのシリーズの特徴の1つだ。



敵はあまり積極的に攻撃をしてこない。RTSとしては比較的のんびりとしたプレイが可能で初心者向きだ。

続いて『コマンド&コンカー レネゲード』という作品が発売されているが、これは本シリーズの世界観を活かしたFPSであり、外伝ともいうべき存在である。そして2007年に3作目である『コマンド&コンカー3 タイベリウム・ウォーズ』が発売された。同作ではGDIとNODの他にエイリアンであるScrinが加わって三つ巴の戦いになっている。また、伝統である凝ったムービーも大量に搭載されており評判も上々である。

そして最新作である『コマンド&コンカー4 タイベリアン・トワイライト』においてGDIとNODの戦いは終わりとなり、シリーズは一応の終結ということになったのである。

コマンド&コンカー ジェネラルズ



2003年2月発売。WESTWOOD社がエレクトロニック・アーツに吸収されてから初めて発売された『C&C』。アメリカ・中国・国際解放軍の三つ巴の戦いを描く。

架空の世界を舞台に戦う人気RTSシリーズに日本が参戦

コマンド&コンカー レッドアラート3



日本をモデルにしたトンデモ国家

本作は『コマンド＆コンカー』シリーズの1つである『レッドアラート』の3作目となる作品。『レッドアラート』はタイムマシンによって歴史が変わってしまった世界を舞台に、ソビエトと連合国が戦うストーリーがお約束になっているが、本作ではそこに日本をモデルとした旭日帝国が加わり、3つの勢力が主役になっている。また、本作は全体的にパロディに溢れており、特に旭日帝国の弾けっぷりが素晴らしい。「間違った日本」全開のユニットやムービーは一見の価値有りである。

シリーズの1作目ではアインシュタインがタイムマシンで過去の世界に行き、ヒトラーを殺したことでヨーロッパがソ連のものになってしまった。そして本作では連合国に押されて敗北寸前であったソビエトのチェルデンコ大佐が、タイムマシンで過去にさかのぼりアインシュタインを殺害するのである。このことによって世界から核兵器が消え去りソビエトは窮地を脱することになるが、代わりにヨシロー天皇率いる極東の旭日帝国が台頭しており、世界は連合国・ソビエト・旭日帝国の三つ巴の戦いに突入していくのである。

このように本作では3勢力の何れかを選択してプレイが可能。それぞれにキャンペーンシナリオも用意されているため、1人用でも充分に楽しめる。また、当然メインは対戦プレイなのだが、日本では本作のプレイ人口が極端に少ないため、海外プレイヤーとの対戦がメインとなるであろう。また、本作はRTSとしては比較的操作量が少なく初心者向けである。ただし、言語の問題があり、気軽に勧められないのが難点だが…。


敗戦寸前まで追い込まれたソビエトが、タイムマシンを使いアインシュタインを殺して起死回生を図るところからストーリーは始まる。

シリーズ作品

コマンド&コンカー レッドアラート	PC
コマンド&コンカー レッドアラート2	PC


一応チュートリアルも存在するが、音声も表示も全て英語である。RTSに慣れていれば感覚で操作可能だが、不明点はネットで調べればよい。

三つ巴の勢力



本シリーズではお馴染みのソビエトと連合国に、日本がモデルのThe empire of the rising sun（旭日帝国）が加わって3つの勢力による戦いとなった。


各国にはリーダーユニットが存在するが、旭日帝国のそれは超能力女子高生のユリコ・オメガ。ここにもEAのセンスが光っている。

DATA コマンド&コンカー レッドアラート3

メーカー/エレクトロニック・アーツ
発売日/2008年10月

定価/—円

対応ハード

AC	**PC** パソコン	FC	SFC	MD	PCE
N64	PS	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB	GBA	DS	PSP	etc その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS3とXb360に移植されているが共に日本未発売。PC版も日本語化はされていないため、安価な輸入版を購入するのがいいだろう。

※参考までに輸入版の価格は千円程度である

興味を持ったなら輸入版を購入すべし



外見はキワモノっぽいが、有名シリーズの作品だけあって、RTSの基本は押さえられておりクオリティは非常に高い。

ここまでぶっ飛んだ設定でありながら本作の完成度は非常に高く、これまで数多くのRTSを作ってきたメーカー故にゲーム性の安定度も高め。また、それぞれの勢力の特徴を活かすために建設の方法が異なっていたりなど、細かい点にまで配慮が行き届いている。ただし、対戦バランスはお世辞にも良好とは言えず、航空







生産可能なユニットはソビエトのクマ、日本のヴァルキリーやニンジャ、連合のイルカやスパイなど個性的なものが揃っている。



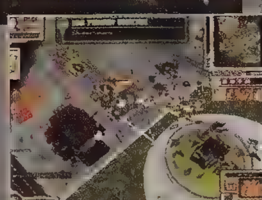
敵地に乗り込んでいき施設を破壊するのはRTSの基本。また、スパイやエンジニアを使えば敵のユニットや施設の買収も可能だ。

戦力が生産不能である旭日帝国はかなり厳しい戦いを強いられる。さらにユニットのバランスにも不満点は多い。しかし、これらはパッチによって徐々に改善されており、拡張パック『uprising』での新ユニットの追加により一応の解決を見ている。

そして、これほど日本がクローズアップされているというのに、本作には日本語版が存在しない。一応、日本語マニュアル付きの英語版が発売されていたが、マニュアルとは名ばかりのものだったようで、全体的に本作の発売に関しては日本のメーカーの腰が引けているようである。旭日旗問題という左からの攻撃と、天皇のパロディに関しての右からの攻撃を考えれば仕方のないことだが、

旭日帝国





旭日帝国はヨシロー天皇によって統治されている極東の国家。武士道を重んじるなど古風な面もあるが、実体は進んだナノテクノロジーを持つ技術国である。



特定ステージでのみ使用可能な旭日帝国のユニットShogun Executioner。高い耐久力と強力な範囲攻撃を持つ最強ユニットだ。

これは非常に残念なことである。しかし、幸いなことに英語版はかなり安価であり、アマゾンなどで簡単に入手が可能である。また、コンシューマー版が好みであればPS3かXbox360の輸入版を購入するのがいいだろう。この機会に是非1度遊んでいただきたいタイトルである。



基本的にソビエトは陸軍が、連合は空軍が、旭日帝国は海軍が強い。また、旭日帝国は航空ユニットがなく、上級者向けになっている。

お色気もあり





CGだけではなく実写ムービーにもやたらと力が入れられている。登場する女性の衣装は不自然なまでに胸を強調しており、スカートの丈が短いのはEA開発陣の趣味だろうか。

世界的大ヒットRTSも日本では様々な問題を抱えマイナー化

スタークラフト



20世紀のゲームが今でも大人気

世界で最もヒットしたRTSとしてギネスに登録もされている本作は、日本でも人気のMORPG『ディアブロ』を開発したBLIZZARD社によって制作された。しかし、本作は日本でのセールスに失敗し、かなり無名の存在になってしまった。そもそもなぜ本作が日本で失敗したのかと言えば、そこには様々な要因が存在しているのである。

1つは日本ではもともとRTSという分野が不人気であるということ。『エイジオブエンパイア』シリーズのように一定の成功を収めたものは存在するものの、基本的に日本はRTS不毛の地だということだ。

そしてもう1つの問題が本作の日本語版制作に関してのことである。本作の日本語版はソースネクストから発売されたが、その出来がイマイチであった。さらに日本語版には本作をアップグレードするためのパッチをあてることができないという致命的な問題が存在。そのため、日本語版と英語版との間では対戦することができないのである。

もしもこれから本作を購入しようというのであれば、絶対に英語版を購入するべきである。さすがに現在は対戦の場は続編へと移っているが、それでもなお多くのプレイヤーが残っている。英語版に付属する日本語マニュアルの出来もそうとうに酷いものであるが、そこは我慢するしかないだろう。

その後、本作の日本における販売権はカプコンへと移ったが、日本語版が抱える問題は何1つ解決していない。既に続編が発売され、売り上げがほとんど見込まれない本作の問題は、今後も解決することはあり得ないないだろう。日本におけるRTS不毛の時代は今後も続いていきそうである。

シリーズ作品	
スタークラフト2	PC



本作の日本語版は英語版との対戦ができない。そもそも英語版のパッチに対応しておらず、拡張パックの導入も不可なのだ。



本作はテラン・ザーグ・プロトスの3種族間の戦いがもとになっている。それぞれの種族は特性が異なり、独自の戦略が必要となる。



1人用のシナリオモードはチュートリアルも兼ねている。初めは易しいが終盤は相当な難易度になる。

キャンペーンエディタ



ゲームに付属のエディタを使えばオリジナルのマップをいくつでも製作可能。ただし、対戦をしないのであればあまり意味はなく、バランスのとれたマップを作るのも難しい。

DATA スタークラフト

メーカー/カプコン（BLIZZARD）
発売日/1998年3月

定価/3600円

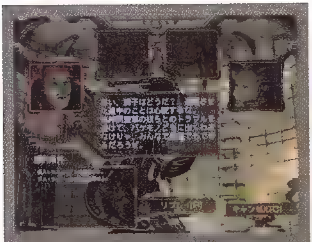
対応ハード

AC	**PC**	FC	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Xbox	GB	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作の日本語版は何かと問題が多く、購入はあまりオススメできない。操作を覚えるために最初は日本語版で…という人以外は輸入版を買うのがいい。

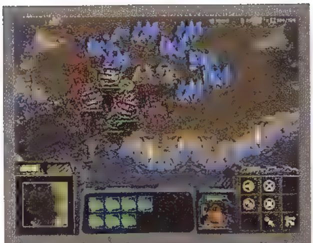
お隣の国では異常なまでの人気



マニュアルにも詳しい解説が載っているが、本作は意外にもストーリー性がかなり強いゲームなのである。

『スタークラフト』は全世界的にヒットしたRTSだが、その中でも特にファンが集中しているのが、お隣韓国である。韓国における本作の人気は異常とも言えるものであり、全世界で販売された1100万本のうち、500万本以上が韓国での売り上げだと言われている。その熱狂振りは凄まじく、各地で大会が開催され、その様子がテレビ放送され、本作を生業とするプロゲーマーが多数誕生したのである。

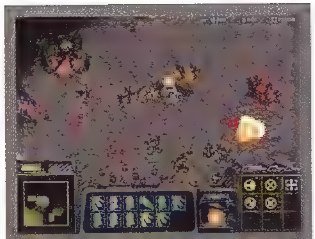
しかし、このことがまた本作の日本普及の阻害要因となった。当時、日本で本作の対戦をしようとする人は少数派で、日本用のチャットチャンネルは人が少なかった。そこへ韓国の心ないプレイヤーが現れ、様々な荒らしを行ったのである。これによってただでさえ少なかった日本人プレイヤーは、ほとんど姿を消して



かなり昔のゲームのため、最近のPCでプレイすれば多数のユニットがいても重くはならない。多少スペックが低いPCでも問題なく動くだろう。

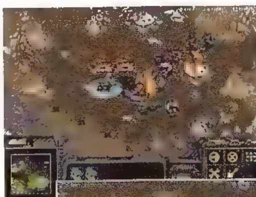
しまったのである（ローカルサーバーで対戦は続けられた）。

本作のゲーム性はそれほど変わったものではない。それでは本作の何がプレイヤーを熱狂させるのかと言えば、それは本作の対戦バランスが非常に優れているからなのだ。そしてそれは偶然の産物ではなく、10年以上にわたってバランス調整が続けられ、パッチが配布され続けた結果なのである。特徴の異なる3種族間でバランスを調整する作業は相当に難しく、ほんのささいなことでバ

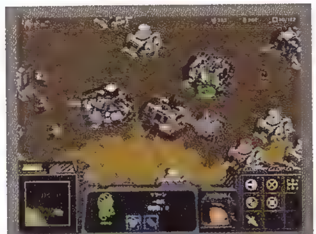


ユニットをグループ化する、ショートカットを使いこなすなど、やらなければいけないことは多い。頭よりも体で覚える感覚が求められる。

ランスは大きく崩れてしまうはず。この絶え間ない努力があってこそのゲームバランスであり、日本のゲーム業界もこういった部分は見習わなければならないだろう。未完成品を売りつけて「仕様です」の一言で全てを済まそうとするメーカーは消えてしまうべきである。







建物を建設する順序・タイミングも重要。とにかく対戦で勝つには数をこなすことが大切。負けて覚えるつもりでいくといい。



資源の採掘はRTSの基本ともいえるが、本作にはミネラルフィールドとベスペネゲイサーの2種類の資源が存在する。



ザーグはユニットから施設まで全てが生物でできている。また、ユニットを生産するのではなく、ラーバと呼ばれる幼生を変異させるのが特徴。

スタークラフト2



2010年に発売されたが、初代での問題からか日本語版は発売されなかった。これから購入するのであれば北米版が無難であろう。ただし、相応のマシンスペックが必要である。

RTSにとって日本のコンシューマー市場は鬼門なのか？

ウォークラフトII ダーク・サーガ



RTS市場では日本は常に蚊帳の外

『ウォークラフト』は『スタークラフト』と同じBLIZZARD社が制作した人気RTSシリーズ。海外ではIBM-PCやMacintosh向けに開発され、日本ではPC-98に移植されている。シリーズを通してのテーマは人間とオーク族の間の戦いであり、プレイヤーはそのどちらかの勢力を率いて、敵を倒していくことになる。しかし、『ウォークラフト』は前のページで紹介した『スタークラフト』以上に日本ではマイナーな存在であり、プレイ経験がある人は少ない。

そして、その続編である『ウォークラフトII 暗黒大戦』が発売され、日本ではDOS/V（Win95にも対応）とMac向けのものが発売された。その後、日本で同作がヒットしたという話は聞かないが、何故かPS・SSに移植され、当頁ではそのSS版『ウォークラフトII ダークサーガ』を中心に話を進めていく。

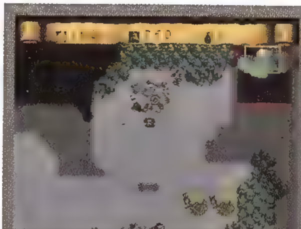
本作は基本的なゲーム性こそPC版と同じであるが、残念なことにプレイヤー対戦プレイはできない。これでは『ウォークラフトII』の面白さは半分も感じられないかもしれないが、本作はRTSとしてはストーリー重視の作りであるため、その世界観を知るためにプレイしてみるのもいいだろう。また、RTSの練習用にも最適である。

ちなみに現在でも『ウォークラフトII 暗黒大戦』は中古で入手可能であるが、WinXPにインストールすることができない。これは互換モードを使用しても無理なため、Vista以降のOSでも不可だと思われる。こうした問題が発生しないところが家庭用ハードのいいところだが、RTSの操作はやはりマウスで行いたいもの。SS版も快適な操作とは言い難い部分がある。

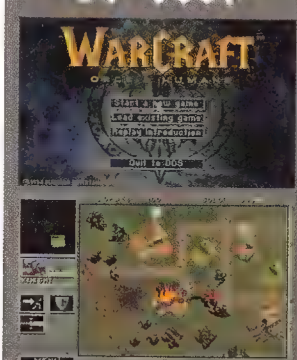
シリーズ作品	
ウォークラフト ORCS & HUMANS	PC
ウォークラフトII REIGN of CHAOS	PC


キャンペーンモードはオーク・ヒューマンどちらでもプレイ可能。ただし、どちらを選んでもゲーム性自体はほとんど変化がない。


コンシューマー機版は対戦プレイができない。だからといって今さらPC版で対戦をしようという人もいないだろう。


ユニットや建築物の生産に必要な資源は金・木材・石油の3種類。このうち石油は海上に存在し、船系のユニット生産に必要である。

ウォークラフト



1994年に発売されたシリーズ1作目で副題は「オーク&ヒューマン」。日本ではPC-98用として発売され、現在でも中古ソフトは入手可能である。

DATA ウォークラフトII ダーク・サーガ

メーカー/エレクトロニック・アーツ・ビクター（BLIZZARD）
発売日/1997年11月27日

定価/5800円

対応ハード：PC、PS、SS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PC版はWin95対応だがXPにはインストールできない。SS版とPS版はやや高めだが現状で本作をプレイするには、この2つしか選択肢はない。

※…SS版の発売日・SS版の定価

続編の3作目も世界的に大人気



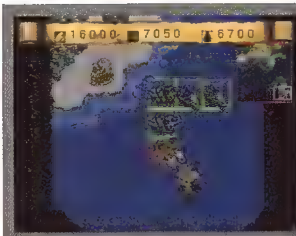
オーク・ヒューマン共にユニットの性能に差はない。しかし魔法に差があり、オークの方が有利になっている。

本作のゲーム性はRTSとしては至ってオーソドックスなもの。金を発掘し、木を切り倒すことで資源を得、施設を建設したりユニットを生産したりする。ユニットはグレードアップすることも可能であるため、その時期なども重要。また、海上では石油の採掘が可能であり、海上ユニットの生産には石油が不可欠なものとなっている。そして本作でも資源の確保は何よりも重要であり、敵よりも多くの資源を手に入れられれば勝利は半ば手にしたようなものである。本作ではCPUが手加減なしに攻め込んでくることが多いため、のんびりしている暇はない。また、資源にはあまり余裕がないため無駄遣いはNGとなっている。

多くのRTSと異なり本作では人間とオークの間にユニットの性能の相違は存在しない。ただし、ユニット



資源は比較的枯渇しやすい。限られた資源をどのように使っていくかはプレイヤーの判断に委ねられる。



海のあるマップも多く、船系のユニットを活躍させる機会も多い。輸送船を使った上陸作戦も必須である。

が行使可能な魔法の種類が異なるため、オークの方が有利ではある。とは言え、対人戦が不可能な本作ではその差は非常に小さく、プレイ時の種族選択は全くの好みで構わない。

現在までのシリーズ最新作『ウォークラフトⅢ Reign of Chaos』では種族にアンデッドとナイトエルフが追加されている。また、最新作といっても発売からはかなりの年月が経過しているのだが、人気は衰えていない。その人気の秘密は『スタークラフト』シリーズ同様に対戦バランスの良さにあるのだが、運営会社の管理体制が優れていることも原因の1つであるようだ。同作はRTSの中でもプレイヤー人口が多く、それ故に不正行為をするものも多く存在

ウォークラフトⅢ

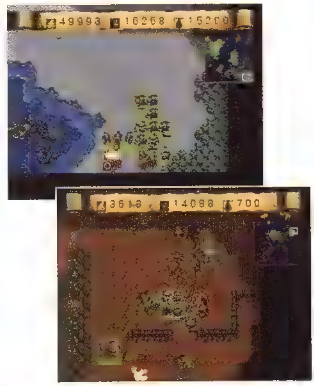


2002年11月に発売されたシリーズ最新作。ヒューマン・オークの両陣営に、アンデッド・ナイトエルフの2種族が加わった。10年が経過した現在でも対戦が盛んである。



ユニットは積極的に進化させていきたいところだが、これは資源と相談したいところ。敵も積極的に攻めてくるのであまり余裕はない。

している。運営にやる気がないゲームでは不正者が野放しになり、やがて対戦はすたれていくのだが、同作はその対策もしっかりと行ってくれる。当たり前のようだが、この管理が行き届いているメーカーは非常に少ない。



World of Warcraft



『ウォークラフト』シリーズの世界観を使って作成されたMMORPG。2004年にサービスが開始され現在まで続いている世界でも有数のネットゲームである。

お笑い要素がギッシリの明るいSLG

半熟英雄

半熟英雄シリーズ



FC初のRTSは内容的にも意欲作だった

過去のSLGで題材となる世界は、概ねリアルな戦争、剣と魔法の世界、SFといったところだが、ほとんどの場合、一部にお笑い要素はあっても作風はシリアスにまとめられていた。そういった決まり事のようなコンセプトの真逆をいったのがパロディ・コミカルな世界観を徹底して作り上げた『半熟英雄』シリーズである。

スクウェア発のこの作品。1作目は1988年に登場し、家庭用ハードでは初のリアルタイムストラテジーのシステムを導入した。後の作品とは形態が異なり、本作ではマップと難易度の異なる3つのシナリオを選択する形となっている。いずれの場合もクリア時の展開並びにエンディングは同じだが、最難関のシナリオをクリアした場合のみスタッフロール付きのエンディングが流れる違いはある。また、コミカルに徹しているとはいっても、1作目はシリアス面も垣間見えるストーリー内容である。

システムはFCというハードであることを最大限に考慮した形となっており、難しい用語や複雑な数値を省いているのが特徴。作風だけでなくシステムを極力シンプルな構造にすることで、SLGが敬遠される理由に挙げられる部分をなくし、気軽に遊べるソフトに仕上げた点がシリーズの成功に繋がった。

基本的なシステムは既に1作目で完成されている。ただし、FCでのRTS処女作だけに、多少内容に荒い部分も見られる。本作では敵の資金が尽きることがないため、のんびり行動していると敵軍の戦力が右肩上がりに強大化してしまうなど、操作面に影響するシステム周りの不便さと重なって、難易度的には結構難しめであるといえる。

シリーズ作品	
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	SFC・WS※
半熟英雄対3D	PS2
半熟英雄4 7人の半熟英雄	PS2

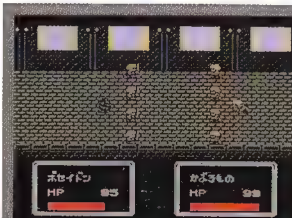
※：ワンダースワン



1作目は敵の勢力が複数いるが、長期戦になると自軍が叩く前に別の敵軍に滅ぼされていることがほとんどである。

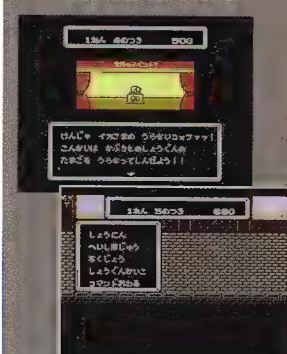


リアルタイムの中で敵地に侵攻し、攻められたら自軍の防衛も行うというのはよくある形だが、意外にも家庭用機では本作が初の作品であった。



戦闘は主人公や将軍が兵隊を率いて戦うシステム。きりふだやたまごを使わない通常の戦闘はオートで敵とぶつかり合う。

月イチコマンド



シリーズを通して恒例となっているのが月イチコマンド。基本的には兵力の補充や城の奪取が行える場面だが、豊作で収益が2倍になるなど様々なイベントも発生する。

DATA 半熟英雄

メーカー/スクウェア
発売日/1988年12月2日

定価/5800円

対応ハード
AC / PC / FC / SFC / MD / PCE / PS / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / etc

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

初代はVCの配信も利用できる。また、携帯アプリ版も存在。シリーズを通して流通量が比較的多く、中古ソフトは安めに購入可能。

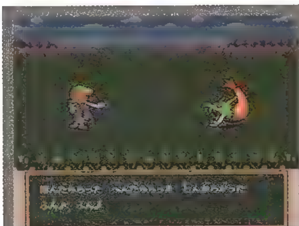
エッグモンスターと おバカ要素が恒例に



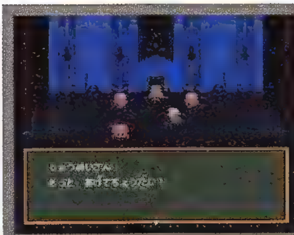
たまごから怪物
ここ一番で使用する召喚たまご。全作品に登場するモンスターもいる。

もうひとつ『半熟英雄』の代表的な特徴として挙げておかなければいけないのが「エッグモンスター」である。戦闘中は補助アイテムとして「きりふだ」が使える以外に「たまご」コマンドがあり、たまごを所持している将軍はモンスターを召喚して敵と戦わせることができる。このシステムが好評であったため、後に発売された『ファイナルファンタジー』シリーズにも転用され、召喚魔法が登場するようになったのは有名な逸話である。『半熟英雄』ではエッグモンスターに備わっている固有の攻撃コマンドの効果が明記されていないため、使ってみるまでどうなるかわからないというお楽しみとスリルがあった。

ちなみに当シリーズの顔役にもなっているエッグマンは、『ファイナルファンタジーV』の魔法のランプ



エッグモンスターの技の内容は伏せられているため、初見プレイだと使ってみるまでなにが飛び出すかわからない。



一応、剣と魔法の世界といった形の世界観であるが、物語は芝居の上で展開し、ギャグ色の強い内容に仕上げているのが全体の特徴。

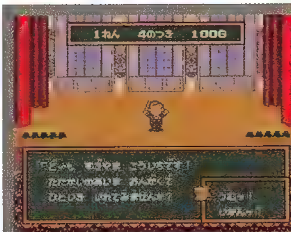
というアイテムで何度もチョコボを召喚していると隠れ召喚獣として出現する。

このエッグモンスターはプレイヤーサイドだけのものだったが、SFCで発売された2作目『半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!』では、敵側もたまごを使用するようになった。明確なラスボスも設定され、戦闘の醍醐味も増していった。一方で全体的なシステムも前作の問題点を解消する形で、難易度は大幅に下がっている。また、この作品から『FF』ネタなどを積極的に取り入れたセルフパロディーも盛んになり、お笑い要素も強化されている。ゲーム性も面クリア型のスタイルに変わっており、ファンの多くは『半熟英雄』のスタンダードといえばこの作品を挙げている。なお、シリーズを通して主人公はアルマムーン王国の王子となっているが、1&2作目と3&4作目で設定は異なる。

そして『半熟英雄』といえば二大巨頭がサウンドを担当していることでも知られている。元々はスクウェ

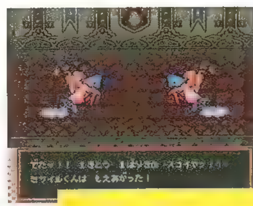


2作目ではボスを倒してステージクリアとなる方式。一部例外もあるが、基本的には全城を制圧するとボスの待ち構える城が出現する形。



すぎやま氏も登場
2作目では作曲を担当したすぎやまこういち氏も月イチイベントに登場する。

ア作品でお馴染みの植松伸夫氏がメインであったが、2作目に関してはこのゲームのファンであるすぎやまこういち氏の企画進言によって制作された側面もあり、サウンドも御大が作曲している。



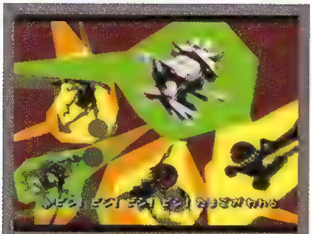


ゲームオーバー



主人公の死亡＝ゲームオーバーとなるが、そのシーンにもシュールな笑いを入れている。1作目では葬式画面で大臣を筆頭にもう戦わなくて済むことを喜ぶシーンが流れる。

スクエニ史上に残る強烈なウザキャラが登場



タツノコプロも協力

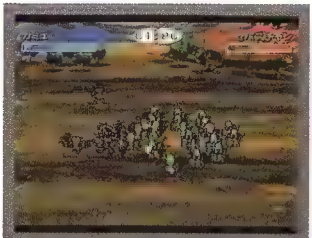
アニメーションパートはタツノコプロが担当しているだけあってそのクオリティはさすが。

2作目が発売された後は『FF』やその他のスクウェアブランドの作品が活況を呈していたためか、理由は定かでないものの『半熟英雄』の新作はリリースされなかった。第3作目にあたる『半熟英雄対3D』が発売されたのは前作から10年半の月日が流れてからのことだった。さらにこれがスクウェア・エニックス合併後初のタイトルでもあった。

『3D』のタイトルの通り、時代はPS2に移っていたため、本作も3Dグラフィックでマップやキャラクターが描かれているが、主人公サイドだけは2Dのドット絵という妙な構図のゲームである。戦闘では○ボタンを連打するとスタミナを消費して能力を上げる連打リングシステムと、成功すれば相手の動きを一時的に止められるパフォームという技を新たに加えている。



PS2の2作品にはパロディではなく実在の企業CMをゲーム中に流すという試みもあった。ネタが多いので誤解されやすいところ。

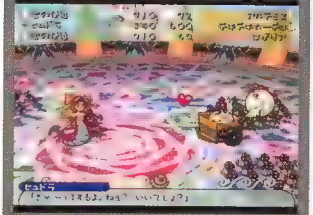


ボタン連打で戦闘を盛り上げるシステムが追加されたため、エッグモンスターを使わない戦闘も退屈ではなくなった。

作風はこれまで以上にバカゲー要素を前面に押し出した内容だが、主題歌にささきいさお氏を起用したり、アニメーションの制作にはタツノコプロが関わっていたりと話題には事欠かない作品ではあった。

また、次作にも登場する新キャラクターのカトリイネ（通称あたし）のウザさが際立った作品でもある。あたしは壊れてしまったたまごを復活させる特殊能力者なので欠かせない存在ではあるのだが、このブタは月イチイベントでほぼ毎回なんらかの金銭要求や損害を強制的に与えるため、アルマムーンの財政が恒常的に逼迫状態に。狙っているとはいえ、殺意が沸いてくるキャラである。

そんなあたしと婚約させられてしまった次作『半熟英雄4　7人の半熟英雄』では、恐喝という名の貢ぎイベントが任意制に変更された点がまず嬉しい。前作では封印されてしまったエッグモンスター同士の戦いも復活し、総数が一気に増加。一度の戦闘で最大3体を召喚できるようにもなった。また、タコメーターというシリアスな技を使うほど上昇し、ブチギレになるとエッグモンスターの行動を制限してしまう迷惑なバカルールも採用された。



『4』ではエッグモンスターの複数同時バトルが可能になり、戦闘が益々カオスに。モンスターの種類も200体に増えた。

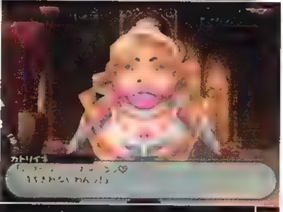


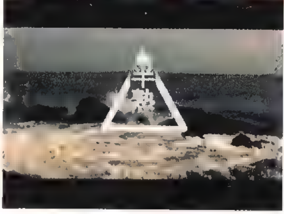
ゲーム中ではパロディということになっているが、音声は染之助・染太郎本人（染太郎氏は死去していたが）が担当していた。



『3D』では最初のみ先代のエピソードを追っており、エッグモンバトルが展開するが、以降は初代のように主人公側だけがたまごを扱える。

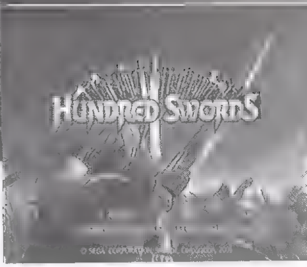




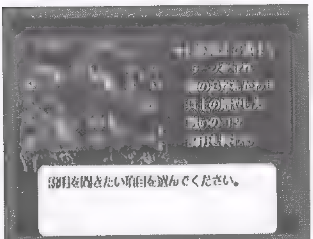


現在でも根強いファンを持つ国産RTSの傑作

ハンドレッドソード

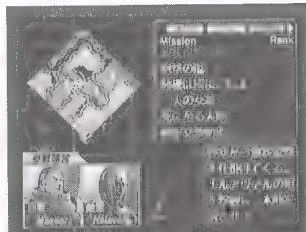


10年以上経ってもまだ日本はRTSに厳しい



チュートリアルがかなり親切なうえに、各面の解説も詳しいのでRTS初心者でも遊びながらコツを掴んでいくことができる。


アドベンチャーモードでは用意されたシナリオに沿ってゲームが進行する。また、選択肢の答え方によって戦況に変化が起こる。



ミッションモードでは18種類のショートシナリオが用意されており、アドベンチャーモードで使用できなかった軍勢も使える。

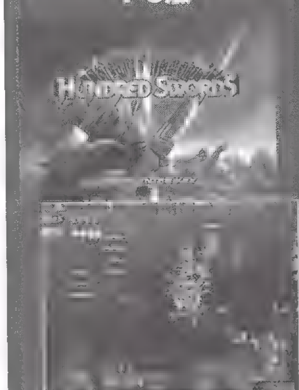
「ハンドレッドソード」は数少ない日本製本格的対戦型RTS。発売はセガ、開発はその子会社であるスマイルビットが担当しており、DCの通信機能を活かした対戦が売りであった。PCへはDC版発売から3ヶ月後に移植されており、恐らく当初から同時に開発されていたのだと思われる。DC版は2003年に対戦が終了しているものの、PC版では現在でもネット回線を通じて対戦プレイが可能。少人数ながら現在でも対戦を楽しんでいるプレイヤーがいるようである。

このように本作はRTS不毛の地である日本ゲーム市場の中でも、マニアから長く支持されているゲーム。ただし、ゲームジャンル的に決してメジャーになることはない存在でもある。今後も、特に家庭用ハードでは対戦型RTSが受け入れられることはないと思われ、そういった意味でも本作の存在は日本のゲーム史上の中でも稀有な存在だと言える。

本作は4種類の民族から1つを選び、他民族と戦っていく。資源を採掘し、それをもとに部隊を雇い敵を攻撃するというRTSの王道的システムだ。その中でも特徴的な部分として、多数のユニットをリーダーキャラが率いるということがある。この辺は実に日本製のゲームらしい部分で、各キャラにはそれぞれストーリーが存在している。キャラ人気がそのままゲーム人気に繋がる日本では、この手法は正解であったと思われるが、マイナージャンルの本作にどれほど効果があったかは不明である。

RTSに興味があり本作をプレイしてみたいと思った方は、セガの公式サイトで体験版がダウンロード可能である。また、手っ取り早くルールを覚えるためにはDC版を購入するのがいいだろう。DC版はチュートリアルが充実しており、RTS入門用にもピッタリである。

PC版



PC版はサーバーを介さなくても対戦が可能なため、2012年現在でも相手がいれば対戦プレイが実現する。ただし、現在もプレイしているのは猛者ばかりであることを忘れずに。

DATA ハンドレッドソード

メーカー/セガ
発売日/2001年2月15日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード: PC, DC（ドリームキャスト）

DC版の中古価格は1500円前後。PC版は入手が難しくプレミア価格である。興味を持たれた方はとりあえずDC版から購入するのがいいだろう。

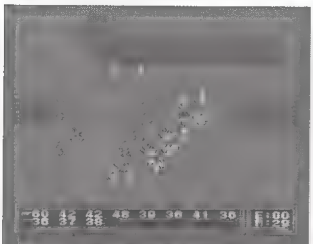
※…DC版の発売日・DC版の定価

小さいながらも奮闘し続ける老舗メーカーの代表作

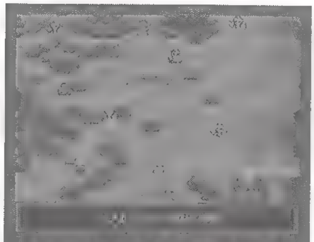
ファーストクイーン
～オルニック戦記～



画面をキャラで埋め尽くすゴチャキャラシステム



大量のキャラがぶつかり合う戦闘シーンは壮観。Windows版はグラフィックが強化されているので、さらに迫力がある。



[illegible]



オリジナルはPC-98・PC-88版

元祖「ファーストクイーン」はDOS時代に誕生した。1988年から24年余…現在、進捗は遅いながらもWeb版が制作されている。

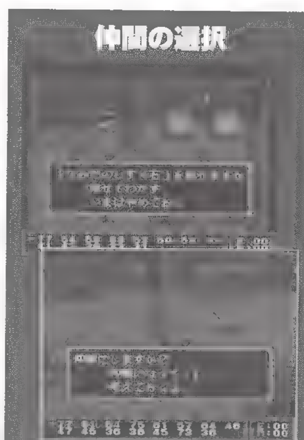
ゴチャキャラシステムという文字通り大量のキャラクターを一画面に表示する手法が特色の老舗PCゲームメーカー、呉ソフトウェア工房。その看板タイトルが『ファーストクイーン』シリーズである。数値化した大部隊同士が戦うウォーSLGは他にもたくさんあるが、RPG要素を入れつつその大部隊が個別に動いて戦うというのが当シリーズの特徴である。ちなみに作中にクレイじいさんとして登場する代表の呉英二氏は、還暦の現役プログラマー。大病を患い近年は新作の開発が思うように進んでいないそうだが、メーカーの大小に関係なく、古くからゲーム業界を支え続けてきた人物には、精一杯のエールを送りたいものだ。

『ファーストクイーン』シリーズは『Ⅳ』まで存在し、いずれもPCで展開しているが、表題作品『オルニック戦記』はカルチャーブレーンによりSFCにも移植されている。

この作品もワラワラ感がしっかりと再現されており、最大で16名のパーティーを組むことが可能。一度に操作可能なのは1部隊のみだが、複数の部隊を編成して各拠点に配置し、切り替えが行えるので、部隊総数でカウントすれば大名行列RPGで有名な『桃太郎伝説Ⅱ』を越えているといってもいいだろう。なお、仲間になるキャラクターは多数の種族がいるが、ケンタウロスorドワーフといったように、どちらか一方しか選べない2択を迫られるケースも多い。また、戦闘で敵の部隊を殲滅する前に将軍を倒すと寝返る兵士もいるため、仲間を増やす機会は至る箇所にある。戦闘時間の長さでキャラの成長速度が変わるというのも珍しいシステムである。

シリーズ作品	
ファーストクイーンⅡ	PC
ファーストクイーンⅢ	PC
ファーストクイーンⅣ	PC·PS

仲間の選択



仲間になる種族には種族間のいさかいが背景にあり、2択でパートナーシップを結ばなかった方が敵として登場するケースも。対人間同士の戦いだけでない複雑な世界模様が描かれている。

DATA ファーストクイーン オルニック戦記

メーカー/呉ソフトウエア工房
発売日/1994年3月11日

定価/9800円

対応ハード: PC、SFC

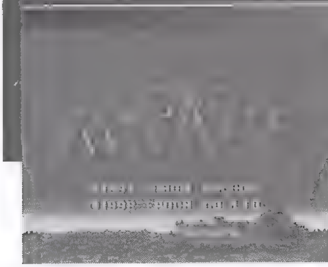
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

「Ⅰ」と「Ⅱ」はWin用のリメイク版が発売されている。また、プロジェクトEGGで全シリーズのPC-98版が配信されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ドラゴンスレイヤー7だが中身はRTS

ロードモナーク



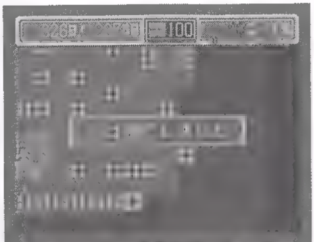
アラフォー世代のSLGゲーマー御用達



SFC版はエポック社が発売。まったく普及しなかったスーファミマウスにも対応している。PC版と比較するとゲームスピードは遅い。

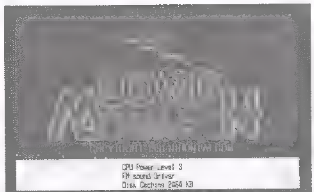
『ロードモナーク』は、日本ファルコムが生んだ名作RPG『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第7作目として制作されたRTS。若いゲームファンには『英雄伝説』、あるいは『軌跡』シリーズのファルコムといった方が馴染みがあるだろう。しかし、それらの作品も大本を辿れば『ドラスレ』に行き着くのだ。

『ドラスレ』シリーズの一環とはいえ、ジャンルも異なれば一部の移植作以外で作中にドラゴンも登場しない作品であるが、制作者である木屋善夫氏の手掛けた作品は原則『ドラスレ』の冠名が付いているため、本作もその定義に沿った1本という位置付けである。


敵国を滅ぼすには王を直接討つか、敵兵を全滅させるかが条件。敵3国以外にどこにも属さない者達（怪物なども）も出現する。

PCを始めにコンシューマー機から携帯電話のアプリに至るまで幅広く移植、続編を展開している作品であるが、基本的なゲーム性はいずれもシンプルな国取りゲームであり、元祖PC98版から変わっていない。プレイヤーVS敵3国のCOMという図式で、自陣から兵士を生み、その兵士達が家を建て領土を拡大させながら敵国に侵攻していくのが主な流れ。王自らが戦に赴くことも可能である。また、自国が滅ぼされるか、規定日数の経過がプレイヤーの敗北条件となり、勝利した際には内容に応じて繰り越し日数が加算され、ハイスコアを記録した者には段位が与えられる。元祖のバージョンアップ版にあたる『アドバンスドロードモナーク』においては、ファルコムから認定カードも授与された。

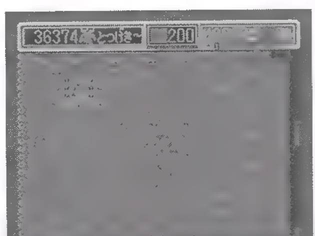
シリーズ作品	
アドバンスド ロードモナーク	PC
モナークモナーク	PC



オリジナルのPC-98版
元祖及び同年に発売された『アドバンスド』はいずれもPC-98用として制作された。Win版が発売されたのは96年以降である。

生産効率には税率が関係し、民から吸い上げる資金が高いと兵が生まれにくくなるといった側面から税制の調整を必要とし、上位マップでは兵の配置やアイテムの使用箇所を上手に設定することが要求されるため、パズル的要素をこなせるスキルも攻略に関わってくる。

PC環境があれば本作をプレイする手段は色々とあるが、コンシューマーで元祖のゲーム性を…となると、多少のアレンジは加わっているもののSFC版かMD版に限られる。



資金が貯まり人口が増えれば王を出撃させるのも手。遠征中の税率はゼロになってしまうが、帰還した際に失った戦力は回復される。

DATA ロードモナーク

メーカー/エポック社
発売日/1992年10月9日

定価/8800円

対応ハード: PC（パソコン）、SFC、MD、PS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

PC用ではXPまでに対応している移植版があるがVista以降での動作は未確認。また、本作と続編もプロジェクトEGGで配信中である。

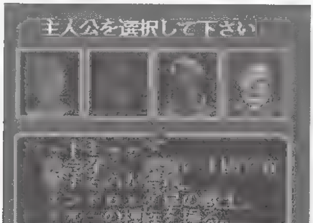
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

数千年の時代を超えて誇大妄想狂達が戦い続ける

メガロマニア 時空大戦略



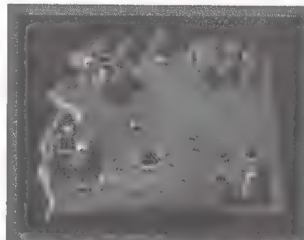
石器時代から未来世紀まで



能力差は特にないため、どの主人公を選択してもあまり変わりはない。画面で戦えるキャラを選ぶのがいい。



3ステージで1エポックを構成する。使用しなかった人数は次のステージに持ち越せるため、後半のために節約することが重要。



初めは投石やこん棒で戦っていた住人達も、文明が発達すると高度な兵器を所持するようになり、核ミサイルは一撃で大地を焦土化するほど。

「誇大妄想」という意味のタイトルを持つ本作は、1991年にイギリスのセンシブルソフトウェア社によって制作された。日本では1992年にMD、1993年にSFCに移植されており、PC-98版やX68000版も存在しているようである。

ゲームシステムは対戦型のRTSであるが対人戦は不可能で、CPUとの対戦専用となっている。また、数多いステージを継続して戦っていくことが特徴で、前半から計画的な戦いかたをしておかないと、後半でハマってしまうこともあり得る。

本作のテーマは人類の歴史であり、3ステージで構成されるエポックが進むと、人類の文明も進化していくことになる。初期エポックでは投石で戦っていた人類がジェット機や核ミサイルを持つようになり、最終的にはUFOまでが登場する。この激動の時代を通してプレイヤー以外の3種族と争い、勝ち抜くのが目標となるのだ。

本作では採掘・発明・戦闘の3本柱が非常に重要な要素になっている。採掘に人数を振り分ければ武器を生産するのに必要な物資を手に入れることができ、発明で新たな武器を作り出し、兵士を敵の土地へ進行させて戦いに勝つ。これが主な本作のサイクルとなっている。また、どの仕事にも従事させない人間は、人口そのものを増やす役割となる。これらの役割分担にどのように人数を割り振っていくかが本作のキモと言える部分なのだ。

各エポック開始時には100人の住民が与えられ、それらを3つのステージでどのように分配するかはプレイヤーに委ねられる。当然、多い人数で始めた方が圧倒的に有利になるのだが、3ステージで使い切らなかった住民は次のエポックへ持ち越される。そのため、後半のために住民を節約する計画的なプレイが要求されるのだ。

MD版



MD版はグラフィックが美しく日本語のヘルプが表示されるなどの点で優れるが、パスワードが1エポックごとにしか表示されないという欠点もある。

DATA メガロマニア 時空大戦略

メーカー/イマジニア
発売日/1993年7月27日

定価/12800円

対応ハード: PC, SFC, MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

FC版とMD版どちらも中古価格は安め。それぞれ一長一短あるが基本的なゲーム性は同じなので、どちらを購入しても大差はない。

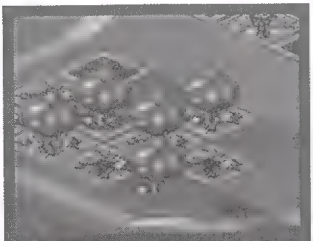
※…SFC版の発売日・SFC版の定価

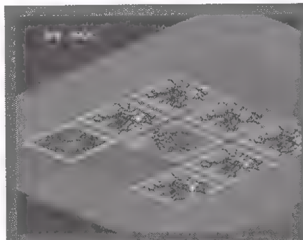
遠距離からの攻撃でお互いの陣地を破壊し合う対戦型RTS

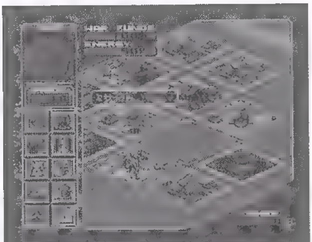
ミリティア



敵の重要施設を徹底的に狙い撃ち


ミサイル攻撃は着弾点を中心に9パネルにダメージを与える。エネルギー消費も少ないため索敵目的で飛ばすのも有効だ。

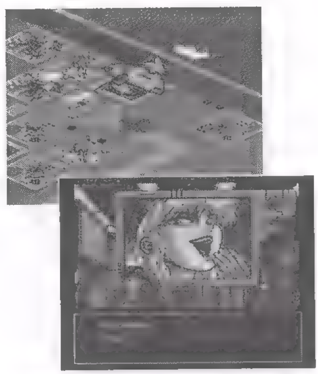

輸送ポッドでバトラーを送り込めば広範囲を破壊しつくすことが可能。敵に備えがなければ最も有効な攻撃手段となる。

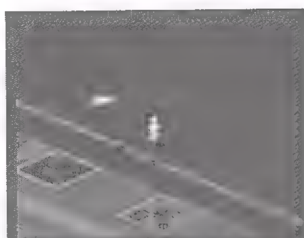

海で隔てられた2つの島でお互いの施設を破壊し合う。司令基地を全て破壊することが出来ればステージクリアだ。

1988年には3本ものSLGを世に送り出していたナムコも、それ以降はSLGに疎遠なメーカーへと後退してしまい、90年代に入ってから発売されたSLGは『三国志Ⅱ　覇王の大陸』のみ（『ランパート』もSLGと言えないこともないが）というありさまであった。本作はそのナムコが久しぶりに発売した完全オリジナルSLG。これまでのターン制SLGとは打って変わった対戦型RTSとなっている。

本作は海を隔てた2つの島で対戦を行うRTS。しかし、プレイヤー同士の対戦はできないため、相手は必ずCPUとなってしまう。これはシステム上、相手の島の様子がわかってしまうとゲームが成り立たないためで、画面分割という対戦形式が実行不可能であるための処置なのだ。ましてやSFC時代にネット対戦など夢のまた夢だったのである。その代わりに本作ではストーリーが重視されており、個性的なキャラが対戦を盛り上げてくれる。

ゲームに勝利するためには敵の司令基地を全て破壊しなければならない。そのためにはミサイルやバトラーを敵の島に送り込んで、施設にダメージを与える必要がある。しかし、敵施設の場所はこちらから見えないため、闇雲に攻撃をしても空振りしてしまう危険がある。そのため、先ずはミサイルを撃ち込んで敵の島の状態を確認し、重要施設の密集地帯へバトラーを送り込むといった戦略が大切になってくる。また、敵からの攻撃を防ぐための防衛施設の建設も怠ってはいけない。このリアルタイムでの攻防の駆け引きが本作の魅力となっているのだ。




敵のミサイル攻撃には対空ミサイル、バトラーに対してはガンポッドでの防衛が有効。また、バトラーは敵バトラーに対する防衛にも使える。

DATA ミリティア

メーカー/ナムコ
発売日/1994年11月18日

定価/8800円

対応ハード: SFC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

続編、他ハードへの移植版などは存在しない。VCの配信を利用することも可能だが、中古ソフトを購入する方が安くすむ。

神の視点で民族の興亡に介入するゴッドゲームの元祖

ポピュラス

ポピュラスシリーズ



洋ゲーのRTSが90年代に受け入れられた

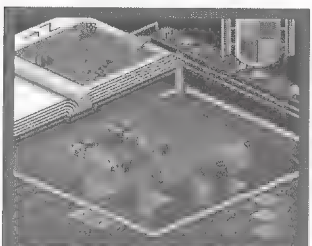
1980年代末から1990年代初頭にかけて世界的ブームを巻き起こした『ポピュラス』は、イギリスのブルフロッグ社によって開発された。開発の中心人物は日本でも著名なゲームデザイナーであるピーター・モリニュー。彼は本作以降も「パワーモンガー」「テーマパーク」といったSLGを製作している。

海外で人気であった本作は日本でも当時の各ハードに移植され、特に発売されたばかりのハードであったSFC版は注目を浴び、かなりの売り上げを記録した。SFC版は他の移植作よりもオリジナルステージが豊富であり、その点でも他ハード版より勝っていたと言える。

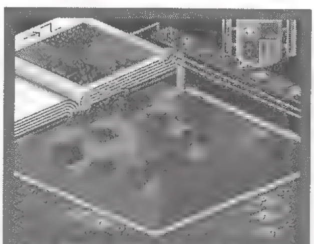
ゲーム性は基本的にどのハードであっても同じものであり、プレイヤーが神となり自分を信仰する民族を繁栄させ、敵対民族を滅ぼすというもの。このように神の視点から進行するゲームは「ゴッドゲーム」と呼ばれ、本作はその代表作となっている。

本作ではプレイヤーが民族繁栄のために行使する力を「奇跡」と呼び、この力を使い土地を造成していくことがゲームの基本である。ゲーム内の住民達は広い平地があるほど発展し、豪華な建物を造ることができるのだ。こうして民族が繁栄すれば奇跡を起こすのに必要なマナも多く入手できるようになる。

マナが多く溜まれば攻撃用の奇跡を発動させることが可能になり、敵対民族の発展を阻害することができるようになる。ここからがゴッドゲームとしての本作の本領が発揮されるところで、敵民族の中心地に毒の沼を生み出して住民を飲み込ませたり、火山を噴火させ家を破壊したりするのは実に快感である。



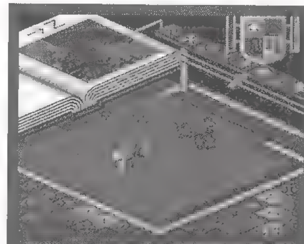
土地をアップダウンさせ平地を造成していくのがゲームの基本。平地が広いほど建物が豪華になりマナも溜まりやすくなる。



様々な「奇跡」を起こし敵の邪魔をすることも重要。写真の「火山」は土地を隆起させ消去しにくい岩を大量に発生させる。

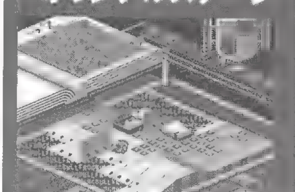
シリーズ作品

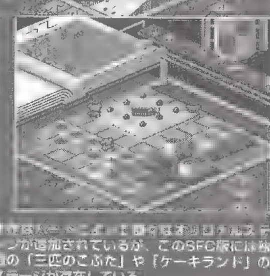
ポピュラスⅡ	PC・SFC・MD
ポピュラス ザ・ビギニング	PC・PS



最上級の奇跡である「ハルマゲドン」を使えば、最終戦争が起こり両陣営の住民が決着がつくまで戦うことになる。

オリジナルステージ





[illegible]ステージが追加されているが、このSFC版には独自の「三匹のこぶた」や「ケーキランド」のステージが存在している。

DATA ポピュラス

メーカー/イマジニア（ブルフロッグ）
発売日/1990年12月16日

定価/8800円

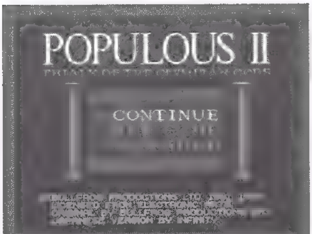
対応ハード: PC SFC MD PCE

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

入手しやすいのはやはりコンシューマー機版だが、SFC版は内容もよく中古価格も格安。パスワード制なのでバックアップの電池切れの心配もない。

†…SFC版の発売日・SFC版の定価

続編以降は人気急降下
注目もされなくなった

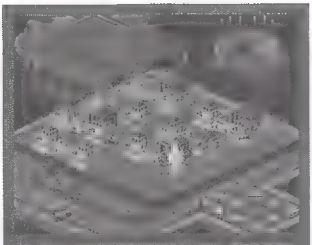


ポピュラスII
1991年に発売された続編。写真のSFC版は1993年1月に発売された。

『ポピュラス』はゴッドゲームの代表作であるのと同時に『シムシティ』と並んでミニスケープ（箱庭ゲーム）の元祖としても知られている。しかし、日本における同ジャンルでは『シムシティ』の人気が突出してしまい、箱庭ゲーム=経営SLGというイメージが定着してしまった。また、宗教意識の低い日本では『ポピュラス』の世界観があまり受け入れられず、その人気は長続きしなかった。そのため、続編として発売された『ポピュラスII』は日本ではほとんどヒットしなかったのである。

『ポピュラスII』は基本的なゲーム性を前作から受け継ぎ、ギリシャ神話をもとにしたストーリーを導入。奇跡を人・植物・地・気・火・水の6系統に分類し、ステージクリア後に得られるポイントを使って強化していくというシステムが採用された。しかし、これらのシステム改変を持ってしても『ポピュラス』シリーズの人気は回復することはなく、『ポピュラスII』はあえなくマイナーゲームの仲間入りをしてしまったのだ。

失敗の理由は前述したもののほかに、本作があまりに作業性の高いゲームであったからということもあるだろう。本作には非常に多数のステージが用意されており、それぞれ使用可能な奇跡が制限されていたり、住環境に差があったりする。しかし、大半のステージでは平地を作り出す作業がゲームの中心であり、もう同じ作業を続けることに飽きた、というのがプレイヤーの率直な感想であった。ましてや続編を購入し、再び同じ作業を再開する気にはとてもなれなかったのである。


基本的なゲーム性は変わらないが、舞台がギリシャ神話の世界に移り、奇跡が6種類の系統に分けられるようになった。


住民を増やしながら施設を建てていき、力を蓄えて敵を倒すという一般的なRTSと同様のゲーム性になっている。

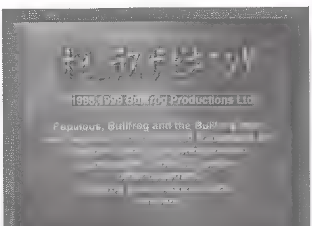
『II』からかなりの期間をおいて発売された新作『ポピュラス ザ・ビギニング』は、ゲーム性が根底から変化。シャーマンを中心とした住民を直接操作して敵部族と戦うというものになった。しかし、これは同時にシリーズとしての特徴を捨て去ったことになり、海外では評価されたが日本ではほとんど注目されることはなかった。これは当然のことだと思われるし、対戦向けのRTSは他にいくらでも存在するのだ。







日本で初めて発売された『ポピュラス』が、このPC-98版とX68000版である。操作性などは申し分ないが、現在のプレイ環境ではSFC版に大きく劣ってしまう。


ポピュラス ザ・ビギニング
ゲーム性が大幅に変更され物議を醸した。もはやゴッドゲームとは言えない作品。


部族のリーダーであるシャーマンを操作し魔法などを駆使して敵を倒す。「神」が異なった方向に進化してしまったゲームだ。

RPG要素満載でシナリオ重視のリアルタイムSLG

ドラゴンフォース



国盗り型SLGをRPG風に味付け

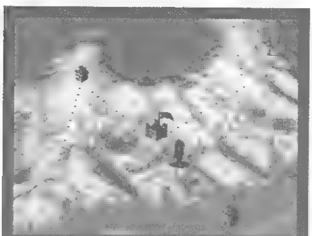
海外産のRTSのほとんどが対戦を前提に作られているのに対し、国産のRTSはシステム的にリアルタイム制を採用しているだけのものが多い。この『ドラゴンフォース』も同様に1人用専用のRTSであり、対戦のことは一切考慮されていない。その代わりに本作はストーリー性が重視された作りであり、RPG的な感覚でプレイが可能となっている。

本作のシステムはいわゆる国盗りものであり、プレイヤーは各王国の君主となり大陸の統一を目指す。しかし、本作は単なる国盗りゲームとは異なり、進行していく内にさまざまなイベントが発生して、真の目標に向かって突き進んでいくことになる。こうしたストーリー重視のゲーム性はRPG天国である日本ならではのものであり、本作のヒットもそのストーリーに依るものが大きい。

具体的には、本作のストーリーは各王国を滅ぼすごとにそれらの国の君主と和解。同時に大陸に起こっている戦乱の原因と本当に討つべき真の敵が解明していく。最終的には各君主全てが手を取り、最後の敵に立ち向かうというものである。昨日の敵は今日の友というこのストーリーは漫画などでもお馴染みのものであり、日本人のツボを突いたものである。ただし、どの君主でプレイしてもストーリー進行は結局同じになってしまう。この点が本作最大の欠点だと言えるだろうか。


戦闘中にパワーがMAXになればMPを消費して武将技を繰り出すことが可能。上手く使えば圧倒的に有利に立ち回れる。

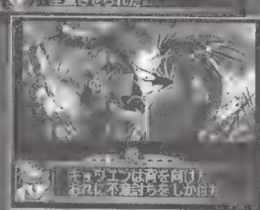
しかし、1度クリアした後で選択可能になる君主では最終的な結末こそ変わらないが、その過程は独自のものとなっている。このうちゴルダークは捕まえた他君主が仲間にならないため大陸統一までが厳しく、レイナートは比較的早期にゴルダーク以外が仲間になるため、戦闘回数が少なくなりがちでキャラの成長が足りない。このようにこの2キャラは上級者向きの設定にもなっているのだ。


メインマップ上の移動はリアルタイム制。ユニットは最高5部隊で形成され、目的地を指定すれば自動で進行してくれる。


戦闘シーンもやはりリアルタイム制。最高で100体vs100体の兵士がプレイヤーの指示でマップ上を動き回る。

固有イベント





君主だけでなく配下武将にもそれぞれストーリーが設定されており、重要キャラの中には固有のイベントを持っているものもいる。これを見るのも本作の楽しみの1つである。

DATA ドラゴンフォース

メーカー/セガ
発売日/1996年3月29日

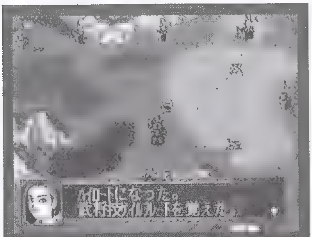
定価/5800円

対応ハード: SS（セガサターン）、PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
PS2アーカイブス	800円
Xbox Live Arcade	未配信

2005年にPS2でリメイク版が発売されており、2012年7月25日からPS2アーカイブスで配信が開始されている。

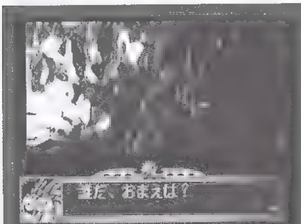
戦闘は要改良
続編はなかったことに



成長するキャラ
各キャラは戦闘で経験を積むとレベルが上がる。強力なキャラは優先的に育てていきたい。

本作はメインマップ上、戦闘中共にリアルタイムでゲームが進行する。ただし、いつでもポーズが可能であるためRTSが苦手な人でも問題なくプレイ可能である。本作のキャラは10種類存在する兵士を最大で100名まで率いることができ、戦闘シーンではそれらが一斉に行動して戦うことになる。この戦闘シーンは本作最大の見所であり、最大200名の兵士がぶつかりあってもゲームスピードは全く遅くならない。

また、各キャラは固有技を持っており、パワーが溜まればMPを消費することでそれらの技を繰り出すことができる。この技をどのように使うかによっても戦況を大きく変えることができ、プレイヤーの戦略次第で劣勢を覆すことも可能である。しかし、本作における兵士の相性はあまりにも極端なものであり、相性が



マップ上に点在する町のほとんどは意味がないが、中にはイベントが発生し特殊なキャラが仲間になることもある。



本作における兵科の相性は非常に大きく、ほとんどの相手に好相性のドラゴニアはゲームバランスを崩すほど強力。

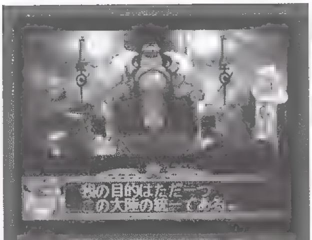
いい組み合わせであれば10対100の兵差でも勝つことができてしまう。しかも複数のキャラ同士の戦闘時はCPUが先に戦闘に出すキャラを選択するため、プレイヤーは常に後出しジャンケン状態で戦闘に挑める。このあたりのシステムはもう少し改良が必要な部分であったと思う。

各王国には君主の他に重要キャラが4人仕えているのだが、これらのキャラはもちろんのこと、脇役系のキャラにもそれぞれストーリーが設定されており、本作はキャラゲー好きにもたまらないゲームになっている。美形キャラが多いこともあり、もしも発売されたのが近年になってからであれば、それ系のファンが多くついたのではないかと予想される。

聖竜の八戦士



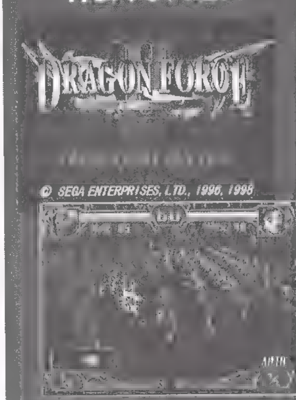
ゲームの目的の1つが聖竜の八戦士を集めることであり、各国の君主がそれに相当する。最後の敵にはこの8人で立ち向かうことになるため、積極的に育成する必要がある。



2周目以降のお楽しみ
ファンダリア帝国のゴルダークとトラッドノア王国のレイナートは2周目でしか選択できない。

セガサターンのRTSという不利な条件を覆し、本作はセールス的に成功した部類に入る。そのため、2年後に続編『ドラゴンフォースⅡ-神去りし大地に-』が発売された。しかし、ストーリーを重視した前作を意識しすぎたのか、同作ではSLGとしての自由度がほとんどないまでに縛られてしまった。そのため、国盗り型のSLGであるのに進行方向がほぼ固定されている。要はイベントを順番に発生させるためにはプレイヤーに自由があっては困るということなのだが、それならば無理にSLGに拘る必要はなかったのではなかろうか。また、キャラデザインが劣化したのもマイナスポイントである。

ドラゴンフォースⅡ
-神去りし大地に-



1998年4月2日に発売された続編。2種類の兵科を混在できるようになるなどの改良点はあるが残念な部分も多く見られ、ファンからは無かったことにされている。

マニアックなPCゲームをMDで進化させた

ヘルツォーク・ツヴァイ

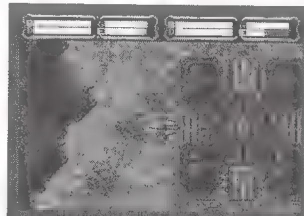


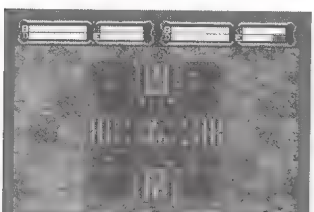
アクション性を兼ね備えたSLG

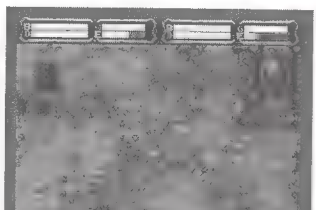
『ヘルツォーク・ツヴァイ』は、1989年にメガドライブ専用タイトルとして発売された近未来型兵器を用いて戦うRTS。ツヴァイ（Zwei）とはドイツ語で2を指す言葉で、本作の原型にあたるPCゲームの『ヘルツォーク』の2作目という意味である。開発したのはPCゲームやソフトウェアの販売に定評のあったテクノソフト。創業時は佐世保マイコンセンターという渋い社名の会社だったが、現在は事実上倒産状態となっている。ちなみに『くにおくん』シリーズのテクノスと名前が似ているものの、両社に関連性はない。

さて、件の『ヘルツォーク・ツヴァイ』。RTSとは先述の通りで、通常のウォーシミュレーションのように、ベースでユニットを生産し敵の拠点を制圧するというゲーム性だが、そこにアクションシューティングの要素が加わっているのが特徴的。プレイヤーは始めに可変型の戦闘機が与えられ、この機体を操作してゲームを進めていくのだが、戦闘機は敵機との空中戦はもちろん、地上型ロボットに変形して戦うことも可能。さらにベースで生産したユニットを移送する役目も担っているため、八面六臂の活躍をする。本拠地が落とされればゲームオーバーとはいえ、ある意味本拠地よりも重要な存在だ。

ただし、この戦闘機は普通のシューティングのように無尽蔵に活動できるわけではなく、エネルギーが切れると爆発してしまうので、飛行状態時は燃料に気をつけないと復活するまでにタイムロスが生じ、その間に敵の侵攻を許してしまうはめになる。それにこのゲームは最初に自軍、敵軍とも本拠地のみを所有している状態からニュートラルな基地に兵を派遣して勢力を拡大していくのがセオリー。いきなり戦闘機で敵の本拠地に攻め込んでも自機だけではベースを攻撃できないうえ、エネルギー切れで大破が関の山。中継基地で補給と戦力増強を行いながら、より敵の本拠地に近い基地をモノにできるかが勝利のカギとなる。


生[illegible]した[illegible]などの兵[illegible]は[illegible]。しかし、[illegible]送モードは一番エネルギーの消[illegible]が激しいので積んだままウロウロするのは厳禁。


やられる前にやれが基本のゲーム。自軍のベースが落とされると終わり。その前に敵の「B」のメーターを空にすればマップクリアだ。


どちらの色にも染まっていないニュートラルな基地は、[illegible]、敵陣化されても侵攻は可能。



本作の元となっている「ヘルツォーク」は、PC88や98シリーズなどで発売されたPCゲーム。「ツヴァイ」の全方向スクロールと異なり、上下のみとなっている。

DATA ヘルツォーク・ツヴァイ

メーカー/テクノソフト
発売日/1989年12月15日

定価/6800円

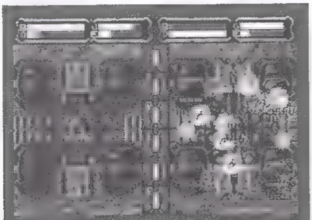
対応ハード

MD、PS、SS、GC、PS2、DC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

メガドライブ用に開発され、他ハードへの移植は行われていない。マイナーなゲーム&ジャンルでもあるため、今後も移植の期待は薄い。

冷静な判断とコントロールが重要



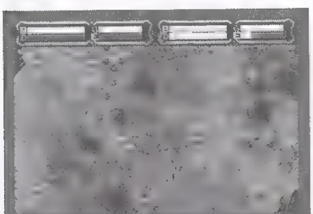
2分割設定が可能

通常は1画面表示で全方向にスクロールする形だが、敵の動向がわかる分割表示設定も可能。ただ、自軍の視野が狭くなるので好み次第か。

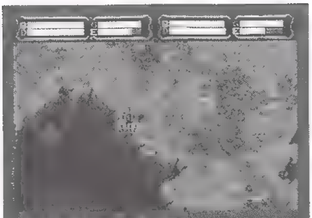
前記の通り、本作は戦闘機を自分で操作するという少し変わったシステムのRTSなので、未体験の方にはぜひ挑戦してもらいたいタイトルである。だが、説明書がないと画面上部のメーターの意味やユニットの役割、指令アイコンの意味などがよくわからない。そのうえ長考NGのリアルタイム進行も手伝って気がつくとなにをすればいいのか判然としない内に敵軍にやりたい放題基地を占領され、ボコボコのままゲームーオーバー…といったケースも初見プレイヤーには起こりがち。デフォルトの1画面表示だと敵の動向が掴みにくいので、押し入れの奥に封印する前に、まずは慣れるまで分割画面でプレイするのもアリだろう。

そして進め方のコツとしては、使うユニットとアイコンを整理してしまうことである。本拠地及び基地で生産可能なユニットは元々8種類とさほど多くはないが、実際には基地の占領に必要な歩兵、敵戦闘機に対抗するための対空戦車と陸上攻撃用の戦車、各ユニットの弾切れを防止する補給車と最低限4種類の生産を迷わず行えるようになれば、それなりになんとかなる。アイコンについても6種類の命令を下すことが可能になっているが、ユニット固定、基地進軍、敵本拠地進軍の3種類だけ使えれば問題ない。肝心なのは相手が待ってくれないゲームだけに、ユニットの生産、移送、命令と一連の流れを、自軍戦闘機を操りながらスムーズに行えるかに尽きる。そのため、不要ユニットとアイコンは切り捨てて効率化しようというわけだ。

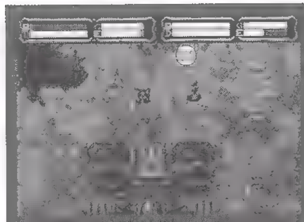
また、各マップには4段階の難易度設定があるため、最初は下からプレイしていけば徐々に慣れてくるだろう。戦車や兵が勝手に崖の下に落ちてハマっていたりとCPUの思考はそれほど賢くないので（自軍ユニットにもいえることだが）、攻撃と防衛が自然に行えるようになればそこまで難しいゲームではない。しかし、エンディングを見ようと思ったら全8マップ＋全難易度クリアが条件となるので、同じことの繰り返しに耐える根気が要る。



「D」と「E」のメーターは戦闘機のライフとエネルギーを示しており、いずれかがなくなると大破。ただ、時間はかかるが何度も再生はする。

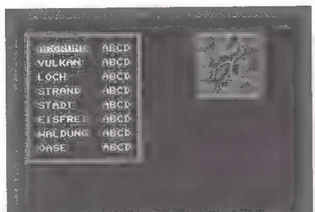


[illegible]に[illegible]して敵の基地に進軍するよう命じたはずが、音沙汰なく気づくと崖の下に…というのは本作でよくある光景。



防衛対策も大切

攻撃ばかりに気を取られているといつの間にか本拠地がピンチに。可変戦闘機だけでは対処が追いつかないのでユニットを配置しておきたい。



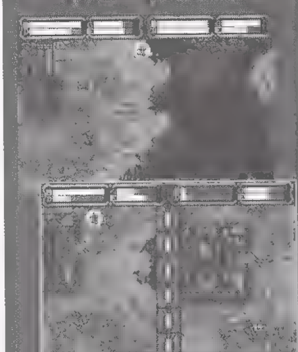
対戦マップは全部で8種類あり、溶岩や氷などの地形によってユニットの活動に影響を及ぼす場合もある。

ユニット生産



ユニットを生産する際にその下にあるアイコンで行動の指示も行う。この操作が少々わかりづらいため、最初は苦戦するかもしれない。なお、資金は自動加算で得られる仕組み。

シューティング



時には自機を飛行形態やロボット[illegible]戦う必要があり、基本はSLGと[illegible]においては多少でも[illegible]があった方が有利である。

全世界で遊ばれている箱庭系ブラウザSLG

TRAVIAN



プレイヤーの時間を奪う危険なブラウザゲーム

『TRAVIAN』（トラビアン）はドイツのTravian Games社によって開発・運営されているネットゲームである。ネットを閲覧していると様々なところで広告が表示されるため、プレイ経験はなくても名前を知っているという人は多いだろう。プレイするにはネットブラウザと回線があればOKであり、ダウンロードやインストールの必要はない。また、プレイ料金は基本無料であるが、ゲーム用の通貨であるゴールドを買えば課金の恩恵を受けることが可能である。とは言え、国産のソーシャルゲームなどと比較すればその危険度は低く、上位ランクを目指すのでなければ課金なしのプレイでも充分楽しめる。本作はどちらかと言えば、時間的な拘束の方が圧倒的に危険なゲームなのである。

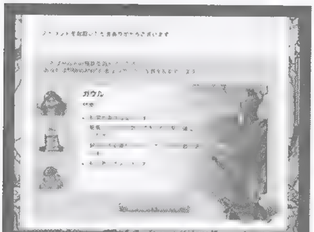
本作は「村ゲー」などと呼ばれるジャンルに属し、リアルタイムに進行するゲーム上で村を発展させ、その数を増やし、同時に戦闘を行う。しかし、一般的なRTSの対戦は長くても2時間程度であるが、本作は24時間制で約1年間もゲームが継続するのである。しかも、場合によっては時差のある世界中から数万のプレイヤーが集まる場合もあり、日本時間などほとんど意味を持たないこともあるのだ。とにかく同じネットゲームであるMMORPGなどと比べても本作の時間的な拘束は非常に強く、



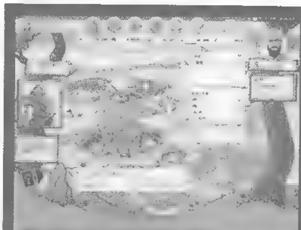
村には建設スペースが20箇所あり、倉庫・兵舎・官邸などの建物を建てられる。軍事、経済どちらを優先させるかはプレイヤー次第だ。

特にSLG好きなプレイヤーにとっては中毒性も強烈なものになっている。

村を発展させるという外見から本作を内政重視のゲームと勘違いする人もいるかもしれないが、本作はとにかく戦争が中心のゲームであり、内政はあくまで兵士を増やし維持するための1つの手段でしかない。近隣の村に兵士を派遣し略奪することが、本作においては経済活動の1つなのだ。プレイの際は他のプレイヤーのエサにならないように注意したい。

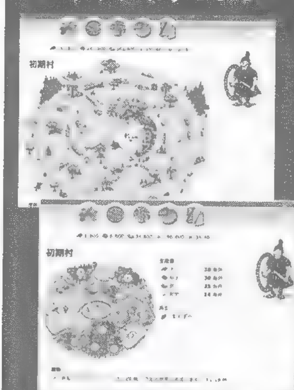


特徴の異なる3種族から1つを選んでゲームスタート。ゲーム開始後は変更がきかないので、自分のプレイスタイルに合わせて慎重に選びたい。



村の外側に広がる[illegible]パネル。ここから村に資源がもたらされ[illegible]が増えていく。

クラシックVer.



現在は主にT4Ver.が稼働しているが、それ以前のVer.も細々と稼働している。主に回線が細くT4をプレイできない人向けだが、昔を懐かしんでこちらをプレイする人もいるようだ。

DATA TRAVIAN

メーカー/Travian Games GmbH
開始年/2004年

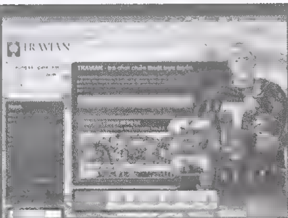
定価/––円

対応ハード: PC（パソコン）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ネット環境さえあれば誰でも無料でゲームを始めることができる。課金するかどうかはプレイヤー次第だが、ほどほどにしておこう。

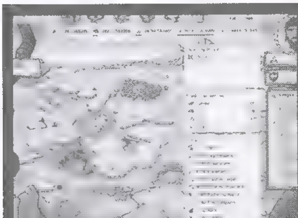
挑戦してみるならばぜひ海外サーバーへ



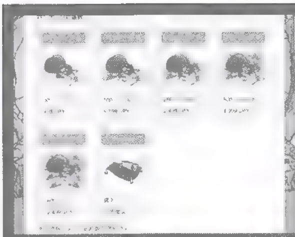
海外サーバーでのプレイ
日本人だからといって日本のサーバーに拘る必要はない。ゲームのルールさえ知っていれば積極的に海外のサーバーでプレイするべきだ。

先に本作は1年程度で終了すると述べたが、それはゲームの目的であるWoWの建設がだいたいその頃に終わるからである。WoWは建設するために莫大な資源を必要とし、それを防衛するためにも多数のプレイヤーの協力を必要とする。そのため、本作ではプレイヤー同士が同盟を組み、協力していくことが重要になる。また、中盤以降は武力や話し合いによって同盟同士が合併していき、WoWが建設可能になる頃には巨大な同盟組織が作り上げられる。そのため、『トラビアン』は団体戦であると言われるのである。

『トラビアン』は世界中で運営されているゲームであり、特にヨーロッパを中心に数多くのサーバーで稼働している。その中でも日本サーバーは参加人数がかなり少なく、非常に寂しい状況である。一時は日本で



資源タイルの組み合わせは複数あり、写真の様に穀物タイルが多いものは大農場と呼ばれ、多くの兵士を養えるため貴重な存在である。

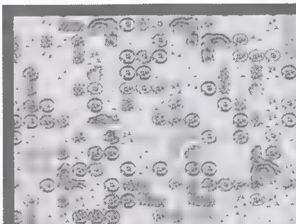


課金アイテムである「金貨」は国によって価格が異なり、日本のサーバーは全世界の中でもダントツに高額である。

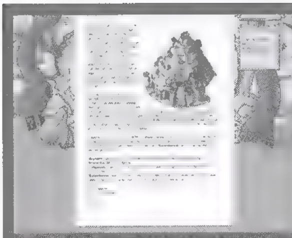
も活況を呈していたゲームなのであるが、様々な理由で過疎化してしまったのだ。その理由は幾つかあるが、1つには戦争中心のゲーム性が日本人に向いていなかったこと、行動や発言が2chにさらされて不愉快であること、課金アイテムが高価すぎること、言語の問題、などが主な原因だろうか。特に日本では初期から巨大同盟が建設され、戦闘もほとんどないまま内政ばかりでゲームが進行することがありがち。また、同盟自体が戦闘を禁止したり、同盟員に対する攻撃には集団で報復するという脅しで、他のプレイヤーを威圧することも多い。

課金に関しても日本サーバーでは金貨1600枚（無駄遣いしなければ1年持つ）が12500円であるのに対し、各国から人が集まるインターナショナルサーバーでは62.5ドル、物価の安いベトナムサーバーでは25ドルと大きな差がついている。

言語の問題も非常に大きく、アルファベット圏のサーバーが多国籍で



800×800マスのマップ上に村が建設されていく。密集地域はハイリスクハイリターンで、過疎地へ移民すると安全だが見返りも少ない。

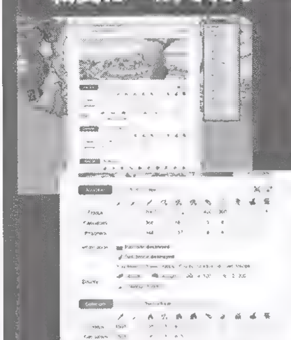


ゲームの目的はWoW建設
どこかの勢力がWoW（ワンダーオブザワールド）を建てればゲームは終了となる。

あるのに対し、日本のサーバーはほとんどが日本人でやや排他的であったのも事実。ただし、最近は日本人が減った分相対的に外国人が増え、多国籍な同盟も見られるようにはなっている。

このように本作をこれからプレイするならば、海外のサーバーに参加するべきである。ハッキリ言って日本サーバーはゲームとして成立しないほど人が少ないのだ。ネット上では英語が世界共通語になりつつあり、ほとんどの人とは英語のメッセージでコミュニケーションをとることが可能である。恐れずにチャレンジしてほしい。また、本作には時間経過を3倍にしたものや10倍にしたものが存在。これらはより廃人度が高いので注意されたし。

戦闘は一瞬で終了

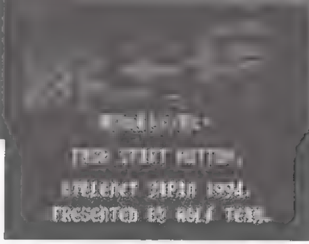


戦闘にビジュアル的なものは一切存在せず本当に一瞬で決着が付く。同時に上写真のようなレポートが送られ、戦闘結果を知ることができる。場合によっては1年[illegible]が一瞬で消滅することもあるのだ。

リアルタイム進行で緊張感のある戦略バトルが展開

緋王伝

魔物達との誓い



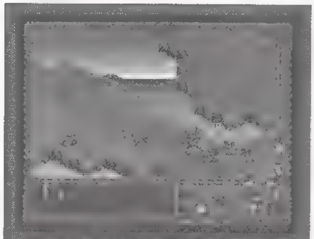
「SO」のアイデアを試験導入した!?



樹の精霊ベアトリクスと出会うところから物語が始まるのはSFC版も同じ。ストーリーは悲劇的な内容である。

古参のPCゲームファンならこのタイトル名をご存じの方も多いであろう『緋王伝』。本作はいまは亡き日本テレネット発の作品なので、『夢幻戦士ヴァリス』と同じくウルフチームが開発を行ったRTSであり、PC版には続編も存在する。

一方、表題の『緋王伝 魔物達との誓い』はSFCで発売されたもの。移植というよりは、基本システムなどの根幹部分を残しつつシナリオ、ステージ構成を作り替えた作品といえる。なお、こちらは内部分裂でウルフチームから独立したトライエースが開発したとされている（発売元はウルフチームになっている）。



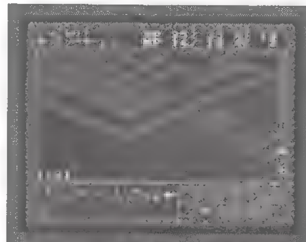
戦闘はオートで行われ各種アイコンを押して指示を出す。途中で魔物を仲間にして部隊を拡大させて行くのが一風変わったところ。

どちらの作品も特徴的なのがリアルタイム制を導入している点で、マップに部隊を配置するとリアルタイムでゲームが進行する。プレイヤーが主人公に成りきるタイプのものではなく、どちらかといえば司令官役に徹するゲームであり、個々のキャラクターに指示を出して敵の全滅や目的地到達などの条件を満たしステージクリアを目指す。味方が増えると部隊分けをして大所帯になるため、全体の戦況を見通せる眼が問われる。ただし、リアルタイムといっても時間を止めることは可能なので、判断に迷った際のユニット移動や装備変更、アイテム使用はゆっくり行っても大丈夫だ。

PCで作られたゲームが元になっているだけあって、アイコンで指示を出し、マウスクリックでの移動を基本としているため、SFC版は操作性が悪いのが難点である。しかし、後の「スターオーシャン」シリーズで採用された好物システムや魔法の一部がこの作品にも登場するので、トライエースファンは手に取って損はしないだろう。

シリーズ作品

緋王伝Ⅱ	PC
緋王伝Ⅲ ダッシュHD	PC



ステージによっては、制限時間内に目的を果たさなければならない。操作に慣れていないと手間取ってタイムオーバーも。

PC-9801版



こちらが元祖『緋王伝』。マルチウィンドウという複数のタスクを開けるWindowsのようなシステムと、綺麗なグラフィックが当時のウルフチームのセールスポイントだった。

DATA 緋王伝 魔物達との誓い

メーカー/ウルフチーム
発売日/1994年2月11日

定価/11800円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

対応ハード: PC / SFC

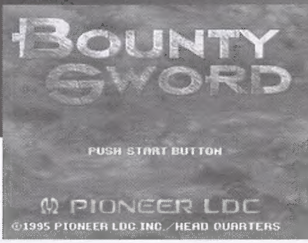
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

Win版は発売されていないためPC-98版かSFC版の2択となるが、入手しやすいのはSFC版。中古価格はかなり安めだ。

マイナーながらリメイク版もある隠れた良作

バウンティ・ソード



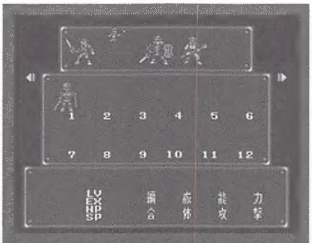
音楽業界系ソフトの数少ない当たりの1本



的確に命令を下さないと時々キャラがグルグル回りだしてしまう場合もあるが、リアルタイムで敵味方入り乱れる戦闘は良くできている。

群雄割拠のSFC時代、百花繚乱のPS時代は、有名作品の日陰で日の目を見ることがなかった良作が多数あるわけだが、ソフトをセットして電源を入れてみるまで地雷かどうかもわからない。そんなドキドキ感と良作を発掘した時の喜びが混在しているのもオールドゲームの1つの魅力である。

SFC用ソフトとして発売された本作『バウンティ・ソード』もそういったカテゴリーの範疇に入る1本だ。発売年の1995年は、SFCで360ものタイトルが登場し『ドラクエVI』を筆頭にヒット作が揃っていた年である。そこにただでさえ当たりハズレの激しい音楽系メーカーのオリジナルソフトが食い込む余地はなかった。一応、メディアミックスも行っていたのだが、コアなファンでなければ、名前を知らないマイナーな作品である。

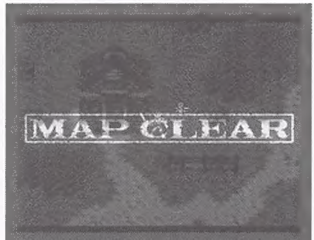

SFC版は戦闘で仲間がやられても復活可能だが、PS版はその場で蘇生させないと死亡消滅する上、仲間の生存状況がシナリオにも影響する。

しかし、その内容はなかなかのもので、ダークファンタジー的な剣と魔法の世界で展開する王道的なRPGにリアルタイムシミュレーションの要素を内包している。RTSでの戦闘は基本的に味方キャラクターが自動行動で戦うが、プレイヤーが詳細な指示出しも行えるようになっており、1マップで複数のキャラによる戦闘が同時多発するため、多角的視点で戦闘を楽しめるシステムである。

その他にも決意と称した転職やシナリオ上で仲間になるキャラ以外に酒場で傭兵を雇えるなど、システムはよく練られている。また、キャラクターには星座が設定されており、黄道十二神の指輪というアイテムを入手すると、ステータスアップと特殊能力付加が備わるため、寄り道要素も用意されている。リメイク作のPS版ではやれることがもっと増えているので、PS系ハードのユーザーにはそちらもオススメである。

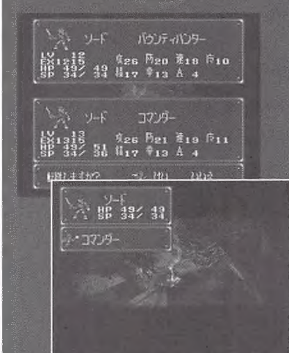
シリーズ作品

バウンティソード・ダブルエッジ	PS



基本的には敵を殲滅すればマップクリアで、主人公ソードの死亡が敗北条件となっている。PS版はクリアタイムによってボーナスが付く。

決意



いわゆるクラスチェンジで一定のレベルに達すると決意を行える。SFC版では自系統の範囲のみ転職可能で、PS版は一部のキャラに限り別系統の職にも鞍替えできる。

DATA バウンティ・ソード

メーカー/パイオニアLDC
発売日/1995年9月8日

定価/11400円

対応ハード

AC / PC / FC / **SFC** / MD / PCE / 64 / **PS** / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはSFC版でPS版『バウンティソード・ファースト』はリメイク作にあたる。いずれも中古価格はかなり安めだ。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

OLD GAMERS HISTORY Vol.2
シミュレーションゲーム編

発　行　日　2013年2月25日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル

〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

発　行　人　齋木祥行
編　集　人　船木和明
編　　　集　安藤理加
田中詩乃

編集協力　須藤浩章　内田亜紀世　加藤一
菊一　悟

デザイン　和数奇泰人　GARM

印刷・製本　株式会社 光邦

Printed in japan ©2013 Mediapal　ISBN978-4-89610-131-7

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.3
ロールプレイングゲーム編
日本のロールプレイングゲーム史上に名を残す名作を徹底的に追跡!



ISBN978-4-89610-131-7
C0076 ¥952E

定価: 本体952円 +税

メディアパル

9784896101317

1920076009525

